GBA完全手册

www.NOGBA.com

请勿乱扔废弃电池

掌机随身带　游戏天下行

掌机秘笈

ZHANG JI MI JI + 电玩梦攻坊



OH·WOOo....

1 .VOL

一起来玩游戏吧 —— 联机游戏报告
【口袋专区】口袋妖怪大百科
【机战专区】浅谈《高达SEED》中的情
【牧场物语专区】六大女主角爱情指南
【游戏王专区】游戏规则详解
【AVG专区】《侦探学园2》全剧本解密
【光盘赠送】《钢之炼金术师》金曲CD（OP3&ED3）



山东电子音像出版社出版

购买《掌机秘笈》抽取自己心爱的GBA游戏卡带！



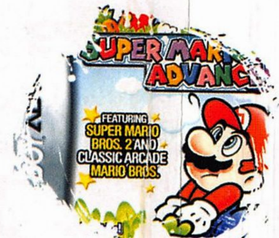




奖品设置：

GBA游戏机2台

GBA游戏卡带50张：
《银河战士》
《超级马里奥》
《牧场物语》
《恶魔城晓月圆舞曲》
《钻地小子》







抽奖步骤：

在拿到本书后，刮开下方的“刮刮卡”序号和密码。进入本次活动抽奖网址http：//cj.popugame.com，将卡序号、密码和校验码（随机产生）填入右边的文本框里，再点选“我的运气”按钮。程序将在弹出页面里公告你是否中奖。

☆如果你中奖，请在弹出页面上仔细填写个人基本资料，然后点击“我的奖品是什么”按钮，程序将随机产生本次抽奖结果，并在弹出页面上公告奖品。

★奖品将从本期抽奖结束之日起，30日内寄送到你指定的地址。

本次活动咨询电话：023-63658818
邮箱：netgame@cpcw.com
本次活动最终解释权属大众网络报社。

刮刮卡序号、密码如下

卡号:1002509999　密码: 992572



3 特色专题 《一起来玩游戏吧》

“独乐乐，与人乐乐，孰乐？”想与朋友联机玩游戏，必看《联机报告》！

8 口袋系列专区 《口袋妖怪大百科》

详尽的PM资料，权威的战术指导，口袋迷不可缺少的《口袋妖怪大百科》！

33 牧场物语专区 《六大女主角爱情指南》

如何才能娶到自己心爱的MM？针对中文版的专用参考书，快速达成目标。

42 幻想系列专区 《勇者斗恶龙3 旅团之心》终极研究

什么叫BT研究，看了就知道。想玩透一个游戏，就得有这种精神。

55 机战系列专区 《高达SEED 朋友与你与战场》隐藏要素分析

经典动画再次改编游戏，别出心裁的模式。虽说褒贬不一，但值得一玩。

63 AVG游戏专区 《侦探学园Q 挑战终极诡计》对白翻译攻略

“知其然，还要知其所以然”，看对白，自己来分析，自己做侦探！

79 游戏王专区 《比赛规则解说》

想玩《游戏王》而苦于各种复杂的规则？本文将开启你的“游戏王”之路。

90 测评专区

各类型游戏FANS的全方位点评，让你每月都能找到适合自己的新游戏。

火热游戏专区

95 《马里奥对大金刚》极速通关

好游戏，快快玩。

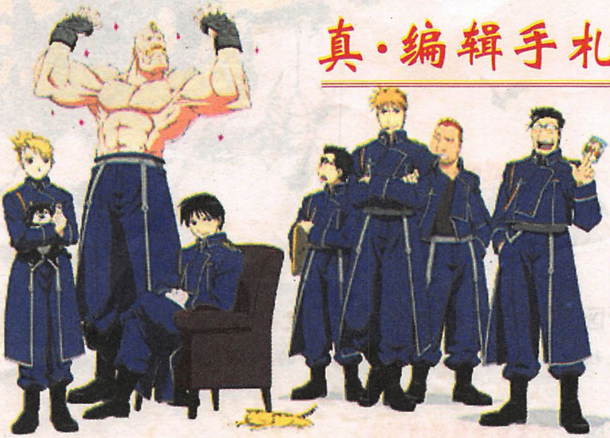
109 《蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险》全流程

小心小新！

117 《瓦里奥世界4》完美攻略

“小神游”上的《瓦里奥寻宝记》，不用多说了吧！

真·编辑手札·小编传



做编辑的日子很辛苦，被老编K稿子的日子很痛苦，有好游戏的日子很幸福，发工资的日子很糊涂。《掌机天下》，众小编和你一起进步，一起成长。

小黑屋传奇·编辑部玩家列传

编辑部TV游戏测试中心，又称“娱乐中心”，因其内有PS2、XBOX、NGC、GBA等游戏主机而闻名于整个办公室。常有玩友大模大样进入其中，打机、看碟，坐一整天，旁若无人状。事后问遍公司所有小编，皆不知其何许人也。同时，测试中心房间位于公司总Boss座位后，由于谈心需要，经常有若干小编被抓进去聊至深夜，所以史称“小黑屋”。白天小黑屋为开会议事之场所，晚上则为“格斗俱乐部”，KOF、刀魂、侍魂，惨叫和斩杀声不绝于耳。

翔一：资深TV游戏玩家，来编辑部之前就以拥有限定版GBA数台、各种游戏主机及汗牛充栋般的PS2碟而成为传奇人物，其“非常人般的折磨”游戏的本领也常常令众小编敬佩。进入编辑部后，自带PS2主机和转接卡，置于公司个人座位前。中午休息时间，众小编都在呼呼大睡以弥补晚间熬夜的不足。翔一则正襟危坐，打开PS2，不放过任何一分钟休息的时间，常常引来其它办公室的美编MM跑来欣赏过关动画。后CoCo羡慕，也开始效仿此法，将PS2置于自己电脑前，无奈通关苦手，经常无法进入过场动画，至今未有任何MM跑到其桌前观看游戏，泪。

子牙：编辑部新进小编，来公司时自诩网络游戏和竞技游戏达人，被众TV游戏编辑暴打至觉悟。悟性高，酷爱格斗与音乐游戏，常四处寻找小编挑战拳皇，发呆时口里常念叨游戏人物台词，并作手舞足蹈状。后CoCo常年备一不干胶，上书“此人已疯”，于子牙手舞足蹈时粘其后背衣领上，免去对来编辑部造访读者MM的惊吓。子牙平日好弹钢琴音乐类游戏，常在电脑面前和小黑屋中疯狂敲打键盘和手柄，据称音乐越激烈其内心越平静。常常有美编对子牙在电脑面前的疯狂状态而花容失色，于是众人又备一不干胶，上书“此人外表越疯狂内心越平静”。

CoCo：超级日文苦手，见人常道“多坐，有乐息哭(请多关照)”，被众小编群殴数次仍未改悔。近日觉醒，报名日语学习班，学习态度认真而端正，从不迟到和缺席，却被众人误认为心仪美丽女教师，冤。近日GBA烧录卡带损坏，只好在电脑上以折腾模拟器为乐，常徘徊于各大电玩店门口而不入，隔着玻璃窗分析其中的新近光碟、卡带和手办，并不断流哈喇子，人称“电玩店幽灵”。据室友透露，CoCo最近睡觉时会在深夜说梦话，内容是“Boss……不要扣我工资……下个月我还要买烧录卡呢……”。



一起来玩游戏吧！

——GBA 游戏联机报告(一)

作者:卡氏创作组　雨中行

联机报告,掌机专用！从这期开始,联机报告这个全新的栏目将专门为你介绍 GBA 的联机游戏,从而填补国内在联机方面的空白。以后,我们将从头开始介绍每款游戏的联机内容,每期八个游戏,因此就算你不喜欢联机的内容,也完全可以把它当成一份资料来看。当然,那些没有实际意义的联机游戏是不会在这里出现的。好了,废话不多说了,现在就开始介绍这一期的内容吧！

注:所有游戏以日版为标准介绍,没有日版的除外。中文游戏无法进行联机！

超级马里奥(Super Mario Advance)

类型:ACT　容量:32M　厂商:任天堂





其实对于《超级马里奥》,我想不用我多作解释,大家都会知道是个什么样的游戏了吧,可以毫不夸张地说,只要是有玩过游戏的人都会知道《超级马里奥》！

单卡联机:《超级马里奥》在单卡的情况下进行联机的话,会进入战斗模式,也就是 1P 和 2P 两个玩家分别控制红绿马里奥(注意:绿色马里奥并不是路易)在水管中进行金币抢夺战，以最先取得五枚金币者为胜,如果一方死去就直接算输,共进行五场抢夺战,还是一样以最先取得五场胜利者为赢家。

双卡联机:《超级马里奥》在双卡的情况下进行联机的话，除了战斗模式之外,还会增加一个 FC 上《水管工》的游戏,也就是两人要协力过关,而不是进行相互使坏。这个游戏就不做解释了,单机的情况也是可以一个人进行这个游戏的，大家自己去重温吧。

小雨杂谈:这款游戏的联机我还是比较喜欢单卡联机的,不仅成本低,而且也要比那个协力过关的要好玩得多了。特别看着对方站在上一层的时候,一有敌人过来就去顶他,让他防不胜防啊,这样的结果就是大家都只站在最下面一层了……(汗)还有钻在那个垃圾桶中感觉也不错,安全不说,还有道具可以捡，拿出一个乌龟壳去砸对方,只是要小心对方把垃圾桶给踩住了……

转转棒(Kuru Kuru Kururin)

类型:PUZ　容量:32M　厂商:任天堂





任天堂的又一个休闲小游戏，游戏中玩家以控制一根转转棒通过阻碍到达目的地为目标。玩这样的游戏简直是在扼杀自己的脑细胞嘛，不过一玩起来却又放不下手了,非常值得挑战的游戏,看看你能过几关吧！



单卡联机：在单卡的情况下进行联机，玩家将进入挑战模式，也就是两个玩家分别控制一根转转棒，以最先到达目的地者为胜，中途若被撞击达到三下者将从起点重新开始（撞击数可以调整），并且在游戏中每一关的场景都会发生变化。

双卡联机：双卡联机的游戏内容和单卡联机是相同的，只是游戏的场景作了更改。

小雨杂谈：这个游戏好难……在联机时往往都是考虑要怎么过关而没有时间去注意对方到了哪里，而且在很多时候，我都是控制着转转棒硬冲了，被逼急了我，这样的结果……另外，在联机中每关都有规定时间，我从来都没有达成过，也不知达成会有什么好处。

钻子先生 2(Mr Driller 2)





类型：PUZ 容量：32M 厂商：南梦宫

又是一个很有意思的休闲游戏，这一回玩家要做的可是到地底去找宝藏了。游戏的重点就是如何安全地到达指定点了。在这个过程所做的一切可都是要考虑清楚的啊。

单卡联机：无法进行！

双卡联机：进行联机的两个玩家分别控制两个钻子先生，共有三条命，在遗迹中坚持到最后者为胜。游戏方法与正常游戏时相同，在这也就不多说什么了。

小雨杂谈：联机玩一定要使坏……要不然就没意思了，比如把对方垫脚的方块消去、抢吃道具等等，只要玩家有什么馊主意就尽管使出来。这样才能体会到这款游戏的乐趣所在。不过，事先声明，能联机的都是认识的，可别做得太狠了啊……

啾啾火箭队(Chu Chu Rocket)





类型：PUZ 容量：32M 厂商：世嘉

听说这款游戏有三千多关……反正我是没有试过，只是迷恋了一阵子后就放手了。玩家要做的是在老鼠群的行走路线中放置路标，从而指引老鼠进入下水道（汗）。游戏中的路障很多，特别是老猫多……

这款游戏的联机比较特别，只能进行单卡联机而无法进行多卡联机，并且在进行多卡联机的时候，后按"确定键"的玩家将会进入原本无法进入的联机模式，只不过此时的对手全为"CPU"。

4P BATTLE：最多可以四个人同时参战，游戏的目的就是用路标将老鼠引到下水道中，谁引得多谁就取得最后的胜利。游戏时间为二分钟，并且每一次游戏的场景都会进行变化。游戏中的蓝色老鼠就是普通的加分，而红色老鼠则会启动不同的模式，但要是让老猫进入到下水道的话……

TEAM BATTLE：组队战，该模式下两个玩家组成一队，游戏目的还是引老鼠到下水道，只不过这一回可要充分发挥团队精神才行啊。

小雨杂谈：天啊，满屏幕的老鼠乱窜，还要我把它们安全地引到下水道去？最初玩这款游戏的玩家一定会手忙脚乱的，但熟练之后，就应该是相当的镇静了吧。游戏除了要想着法子把老鼠引到自己的下水道中，还要把老猫之类的角色请到别人的下水道里。我想这才是联机的精髓所在吧。

GTA 赛车(Advance GTA)





类型:RAC 容量:64M 厂商:MTO

其实掌机上并不是很适合做赛车游戏,因为以目前掌机的机能还很难达到赛车游戏的要求,但意外的是,掌机上的赛车游戏却层出不穷。

单卡联机:无法进行!

双卡联机:在双卡联机的情况下,两个玩家将分别驾驶一辆赛车进行单独竞赛。在游戏玩家可以选择不同的赛车以用赛车的颜色等。另外,由于条件所限,我无法确定是否可以四人联机以及在四人联机下的游戏方法,在此道歉。

小雨杂谈:赛车游戏一向很"苦",唯一喜欢的赛车游戏就只有《马里赛车》了,其它的嘛,一般都不会去玩的。所以,这款游戏,我就跳过啦……

科拉米哇哇车(Wai Wai Racing)





类型:RAC 容量:32M 厂商:科拉米

科拉米的全明星齐聚一堂,如此的赛车游戏确实可以吸引不少人目光,并且游戏中的赛车全以卡通化出现,这种扬长避短的做法也是相当英明的。

单卡联机:无法进行!

双卡联机:虽说这款游戏无法进行单卡联机游戏,但在多卡情况下进行联机内容还是相当丰富的。在游戏中,玩家可以选择有"CPU"参加一同竞赛的模式,也可以选择只有玩家进行竞赛的模式。另外,联机模式下还有两个小游戏可以娱乐。一个是要在炸弹爆炸之前把炸弹放在其它选手的赛车上,另一个是比谁刹车刹得准时。都是很有意思的游戏。

小雨杂谈:一款模仿《马里赛车》的游戏,挺好玩的,特别是在让开在自己前面的赛车尝到自己放出的道具的滋味时,感觉特好!联机中的两个小游戏也很有意思,特别是比刹车的那个,我硬是想了半天,才想出是个什么样的游戏。

超级躲避球
(Super Dodgeball Advance)





类型:SPG 容量:32M 厂商:ATLUS

一种在日本比较流利的运动,以躲避对方的球并用球将对方的队员打败为目的,这款《超级躲避球》也很好地将这种运动带给了我们。

单卡联机:无法进行!

双卡联机:作为一款体育项目的游戏,联机就肯定是进行比赛的了。在联机模式下,两个玩家分别选择代表的地区进行比赛,这种游戏和正常游戏时是相同的,只不过是对手换成了人而已。

小雨杂谈:其实我是很适合玩躲避球的,因为每每有球砸向我,我一般都躲得很快……像这样的竞赛的游戏还是同朋友一起玩来得更有意思,老是和 CPU 玩,会觉得腻的。不过,话说回来,CPU 也是很强的,我常常是被 CPU 的球砸得晕头转向……

力量职业棒球 3
（Powerful Pro Baseball 3）





类型：RPG 容量：64M 厂商：柯拉米

又是一种日本流行的运动游戏，以棒球为体裁的游戏相当多，而这一款《力量职业棒球》中，玩家要扮演的是一名复活的机器人，为了生存下去它必须不断地打工……

单卡联机：无法进行！

双卡联机：和上一款游戏一样，该游戏的联机模式也同样是两个玩家相互进行比赛，内容嘛，当然是棒球的啦！

小雨杂谈：关于棒球，一直都没搞清楚规则……唉，真是惭愧啊，游戏里只好瞎打啦，继续跳过……

这一期的联机报告到此就结束了，希望你能够喜欢，我们下期再见！

《掌机秘笈》征稿通知

《掌机秘笈》是一本以介绍掌机攻略、周边、新闻和评论为主的月刊，希望能给广大 GBA 及其它掌机玩家提供一个攻略指导、交流和发表自己观点的空间，将掌机游戏普及到每一个喜欢游戏的玩家手中。由于处于刚起步阶段，现面向广大读者征求各种稿件。也许您对喜欢的游戏经常有自己独到的见解，对一个游戏的玩法想和全国的玩家进行交流，或者有一份亲身经历的感动，都可以将他们形成文字，投给我们。《掌机秘笈》对所有玩家是开放的，她将热忱地欢迎您的来稿，我们的编辑会认真对待每一份稿件，让玩家们玩有所得，玩有所学。

征稿栏目

游戏攻略：热门的游戏的详细攻略，要求整个游戏通观流程的全攻略，配上相应的文字。可以采用纯文本文档附图或者 Word 文档。要求有清晰的流程、详细的解说和游戏的相关截图。

邪道攻略：一些不同于其它攻略的打法，超乎想象的急速过关方法，不怕你不投稿，只怕你不够 BT。

游戏秘籍：一些掌机游戏的小技巧、过关诀窍、隐藏秘密、独特的玩法，都可以投给我们。

游戏评论和深度研究：对某一个游戏的系列回顾和评论，该游戏的历史和发展，整体的评论。可以先和我们取得联系，说明你的选题，写 500 字左右的开头发给我们，编辑审核通过的话就可以开始进行写作，这样的稿件一经审核即可采用。

游戏画廊：自己画的游戏人物作品 允许任意发挥自己的想像力创作，接受 E-Mail 稿件和直接的画稿。

游游游：玩游戏时的暴笑小故事、笑话和一些很有意思的事情都可以投给我们。

心情故事：玩游戏时的感动、周围的人和事、对游戏的态度、玩游戏的心路历程、游戏史，所有的和掌机有关的心情故事都可以投给我们，让大家一起分享你的感动。

同人小说：自己撰写的游戏同人小说。

投稿信箱：nogba@tom.com

邮寄地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

投稿方法：如果你已经完成了自己的稿件，可以直接发到我们的邮箱当中。如果有自己想写的内容，但还没有开始写作的话，你也可以先和编辑取得联系，告诉我们你要写的东西，我们编辑同意后就可以开始写作，然后直接发给我们的编辑，当然也可以直接写完后就投给我们。

当然，有任何建议和意见，或者想和小编们说说话也可以直接发送到我们的邮箱中去，众小编热忱欢迎你的来信！



本栏目旨在为GBA游戏尤其是口袋妖怪系列爱好者提供一个良好研究氛围，介绍口袋妖怪游戏的研究、战术应用、最新周边等方面的内容，帮助口袋新手迅速提升“作战能力”。本栏目将采用连载的形式提供最权威的口袋妖怪资料，收集全每一期的《掌机秘笈》，就相当于收集了一本“口袋妖怪大百科全书”！读者大人如果对于本栏目文章的具体形式和内容有什么意见和建议，欢迎来信告知，以便我们不断改进，一起把这个栏目办得更精彩！

合作网站：口袋妖怪网
版　　主：皮卡秋、Maple
其他合作人员：nfopo、龙之忽 等（增加中……）



口袋妖怪网：www.pmgba.com

口袋妖怪网创建于2003年2月22日，以口袋妖怪系列游戏的攻略、秘籍、金手指和口袋影视、绘画、硬件周边等内容为主线，覆盖了口袋妖怪的方方面面，在国内口袋界具有较大的影响力。口袋网从一个不起眼的小站发展到今天6万多会员、网站世界排名第14000位的中型网站，是和koflover、hongsk、Maple等管理人员的努力和诸多会员的支持分不开的。借此皮卡秋向这些人表示衷心的感谢！

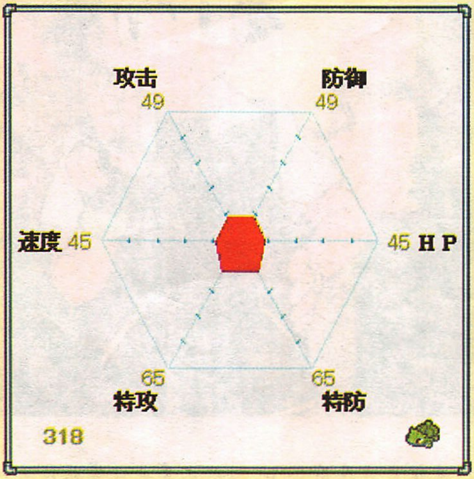
本区内容由全体站员共同努力完成。



★ 妙蛙种子 ★



◇全国编号:001
◇方圆编号:203
◇中文名称:妙蛙种子
◇日文名称:フシギダネ
◇英文名称:Bulbasaur
◇属　　性:草+毒
◇类　　型:种子怪兽
◇特　　性:发芽
◇身　　高:0.7M
◇体　　重:6.9Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:特攻+1
◇经 验 值:64
◇生蛋分组:植物组+怪兽组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇孵化步数:5120
◇栖 息 地:草原
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.001 妙蛙种子(lv16)→No.002 妙蛙草(lv36)→No.003 妙蛙花
◇捕捉地点:博士赠送(红蓝宝石),113 号路草地(红宝石 386),博士赠送(火红叶绿)
◇携带道具:无
◇技 能 表:



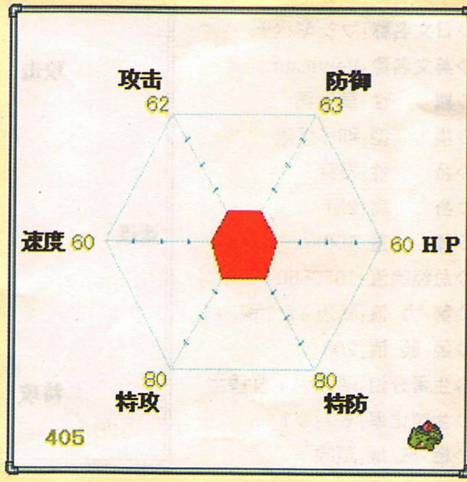
升级招式	遗传招式	机器招式		教学招式
[普]撞击	[超]光之壁	[毒]剧毒	[普]空元气	[普]剑舞
[普]叫声	[普]火箭头突	[草]种子机枪	[普]秘密力量	[普]合身踢
[草]寄生种子	[普]神秘守护	[普]觉醒力量	[普]睡眠	[普]替身
[草]藤鞭	[普]撒娇	[火]放晴	[普]着迷	[普]压制
[毒]毒粉	[草]花瓣舞	[普]保护	[普]剪切术	[普]模仿
[草]催眠粉	[草]魔叶斩	[草]亿万吸取	[普]怪力术	
[草]飞叶斩	[草]草笛	[普]撒气	[普]闪光术	
[普]香甜气息	[??]诅咒	[草]太阳光线	[格]碎岩术	
[普]生长		[普]报恩		
[草]光合作用		[普]影分身		
[草]太阳光线		[毒]泥爆弹		



★ 妙蛙草 ★



◇全国编号:002
◇方圆编号:204
◇中文名称:妙蛙草
◇日文名称:フシギソウ
◇英文名称:Ivysaur
◇属　　性:草+毒
◇类　　型:种子怪兽
◇特　　性:发芽
◇身　　高:1M
◇体　　重:13Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:特攻+1,特防+1
◇经 验 值:141
◇生蛋分组:植物组+怪兽组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇栖 息 地:草原
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.001 妙蛙种子(lv16)→No.002 妙蛙草(lv36)→No.003 妙蛙花
◇捕捉地点:无
◇携带道具:无
◇技 能 表:



升级招式	遗传招式	机器招式		教学招式
[普]撞击	[超]光之壁	[毒]剧毒	[普]空元气	[普]剑舞
[普]叫声	[普]火箭头突	[草]种子机枪	[普]秘密力量	[普]合身踢
[草]寄生种子	[普]神秘守护	[普]觉醒力量	[普]睡眠	[普]替身
[草]藤鞭	[普]撒娇	[火]放晴	[普]着迷	[普]压制
[毒]毒粉	[草]花瓣舞	[普]保护	[普]剪切术	[普]模仿
[草]催眠粉	[草]魔叶斩	[草]亿万吸取	[普]怪力术	
[草]飞叶斩	[草]草笛	[普]撒气	[普]闪光术	
[普]香甜气息	[??]诅咒	[草]太阳光线	[格]碎岩术	
[普]生长		[普]报恩		
[草]光合作用		[普]影分身		
[草]太阳光线		[毒]泥爆弹		

 ★ 妙蛙花 ★ 

◇全国编号:003

◇方圆编号:205

◇中文名称:妙蛙花

◇日文名称:フシギバナ

◇英文名称:Venusaur

◇属　　性:草+毒

◇类　　型:种子怪兽

◇特　　性:发芽

◇身　　高:2M

◇体　　重:100Kg

◇总经验值:1059860

◇努 力 值:特攻+2,特防+1

◇经 验 值:208

◇生蛋分组:植物组+怪兽组

◇生殖比率:♂7:♀1

◇栖 息 地:草原

◇捕 获 度:45

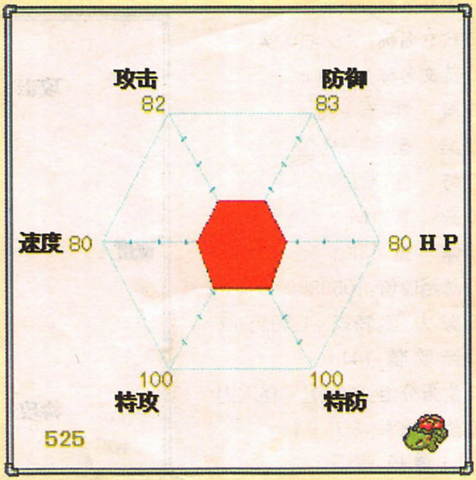
◇亲 密 度:70

◇家　　族:No.001 妙蛙种子(lv16)→No.002 妙蛙草(lv36)→No.003 妙蛙花

◇捕捉地点:无

◇携带道具:无

◇技 能 表:



升级招式	遗传招式	机器招式		教学招式
[普]撞击	[超]光之壁	[地]吼叫	[普]报恩	[普]剑舞
[普]叫声	[普]火箭头突	[毒]剧毒	[普]影分身	[普]合身踢
[草]寄生种子	[普]神秘守护	[草]种子机枪	[毒]泥爆弹	[普]替身
[草]藤鞭	[普]撒娇	[普]觉醒力量	[普]空元气	[普]压制
[毒]毒粉	[草]花瓣舞	[火]放晴	[普]秘密力量	[普]模仿
[草]催眠粉	[草]魔叶斩	破坏光线	[普]睡眠	[草]硬化植物
[草]飞叶斩	[草]草笛	[普]保护	[普]着迷	
[普]香甜气息	[??]诅咒	[草]亿万吸取	[普]剪切术	
[普]生长		[普]撒气	[普]怪力术	
[草]光合作用		[草]太阳光线	[普]闪光术	
[草]太阳光线		[地]地震	[格]碎岩术	

妙蛙花战术分析

妙蛙花在草系属于一只非常实用的精灵，不仅在于它的能力，还有它出色的招数。妙蛙花的属性是草＋毒，互相互补，尽管这样弱点还有超能、火、飞、冰、虫各系。（主要还是因为草系弱点过多而造成的）但是草＋毒的属性却使特毒和寄生种子无效化，对于使用这种战术的对手而言，是一个不小的打击。而它的特性是发芽，速度的问题使它不如其它叶绿素的草系精灵好用。但是即使如此，它仍然很强大。

妙蛙花能够习得两种物理强化招式：剑舞和诅咒，这也正是它的过人之处。剑之舞可以大幅提高它的攻击力，而它优秀的耐久能力则使它能够顺利强化成功，配合攻击招数给予对手重创；诅咒则是另一种稳扎稳打的强化方式，虽然攻击提升不如剑舞，但是防御的提升和高特防却使之更为持久，诅咒就越能够成功。同时它也能习得日本晴、寄生种子、特毒、替身等招数，使其拥有更多的战术。



剑舞强化型：

剑舞的配合使它的攻击能力瞬时提升，优秀的耐久能力则是保证强化战术的先决条件。在剑舞强化型中，剑舞和本系最强技巧泥爆弹必备，光合作用亦必须带上，最后一招可以选择威力强大的地震，能够对付钢系（尤其是盔甲鸟）的觉醒火或者觉醒电，为剑舞强化创造时机的催眠粉等等。其中，地震的威力强大而且打击面极广，但是地面＋毒的攻击组合却对盔甲鸟没有任何效果；觉醒火呢，说白了就是专门对付盔甲鸟的，而且在与其它草系的对抗中也拥有一定优势；而觉醒电则可以对付暴鲤龙（暴鲤龙的龙舞＋觉醒飞是妙蛙花的弱点）；至于催眠粉，趁对手陷入睡眠的时候，趁火打劫借机强化自身，实在是很无赖啊……至于怎样选择就是见仁见智了。稍有变化之处是光合作用换成睡觉，由于自身不怕广泛的特毒，因此睡觉的实用性也大打折扣，但是它对本作极其广泛的麻痹、尤其是烧伤的恢复却是光合作用所无法比拟的，各位根据自己爱好选择吧。

使用剑舞强化的时机需要各位的掌握，一般都是在战斗的中后期，对方如果没有可以制止的精灵，就没法阻挡妙蛙花剑舞的攻势。因此，配合对友是相当重要的。而前期为了不过早暴露自己的战术，一般都是用泥爆弹游击的。而配合催眠粉在攻击对手最后一只精灵时（一般对手的最后一只精灵往往都很难缠，因为无法制止它的强化），也能够占取便宜。

参考配招：剑舞＋泥爆弹＋地震/觉醒火/催眠粉＋光合作用

总评：★★★★☆

诅咒强化型：

诅咒是一种稳扎稳打的强化方式，它弥补妙蛙花本来薄弱的物理防御，再加上本身拥有的高特防，一般很难打动，是一个很不错的强化方式。在诅咒强化型中很类似剑舞型，诅咒和本系最强技巧泥爆弹必备，光合作用或者睡觉亦必须带上，至于最后一招的选择同样是地震、觉



醒火、觉醒电或者催眠粉。恢复招式推荐光和作用，因为诅咒本身降低速度，麻痹的效果可以忽略。另外光墙也可以用于对付特攻，这样两防就均没有问题了。各位自己来的选择吧。

诅咒的时机一般是在战斗的后期，尤其是作为最后一只时，因为不会被吼叫破坏，所以配合光和作用很容易强化。同样的，对方如果没有可以制止的精灵，就一样没法阻挡妙蛙花诅咒的攻势。前期乃至中期可以用泥爆弹游击对手，等到一定时机就可以大胆诅咒了，而配合催眠粉一样可以赚取一次强化时机。总之，该出手时就出手。

参考配招：诅咒 + 泥爆弹 + 地震 / 觉醒火 / 催眠粉 + 光合作用

总评：★★★★☆

天气型：



天气型可以算是一般草系的标准配招了，自然妙蛙花也不例外。天气型中，日本晴和阳光烈焰必备，晴天中增加恢复量的光合作用也要带上，最后一招可以考虑用觉醒火对付冰系，或者是催眠粉为晴天创造时机，或是吸取对手的寄生种子。同样说明一下，觉醒火在晴天中配合高特攻，可以给予对手（尤其是冰系）重重一击；催眠粉呢，则是为了开启晴天作战创造时机；而寄生种子不可小视，每回合吸取 1/8 的血量对于打持久战非常适合，而且也能够迫使对方换人。但是妙蛙花本身的特性却使它在天气型的叶绿素同类中，显得略微黯然逊色，因为速度问题没法弥补。但是它的特性也有好处，配合替身把血降低到 1/3，日本晴 + 阳光烈焰就会威力惊人。另外，它也可以配合晴天队中使用，日本晴就可以省去，可以换成催眠粉或者寄生种子。

战术一般是这样，先找到时机放一下晴（不管是队友或者它自己），然后阳光烈焰攻击。觉醒火可以游击冰系。但是我还是强烈建议，要接力速度给它，它靠自己的替身 + 阳光烈焰可以一举秒杀对手。还有一种方法就是使用速度果实，但是并不怎么可靠。另外它在中期拉锯战的时候也可以用寄生种子占取优势。

参考配招：日本晴 + 阳光烈焰 + 觉醒火 + 光合作用

总评：★★★☆

状态型：

状态型也是草系常用的标准配招，一般用种子和特毒双状态。妙蛙花也很擅长于此。状态型中，寄生种子和特毒必备，然后可以考虑替身 + 光合作用或者是替身 + 光墙。替身虽然浪费珍贵的 HP，但是配合剩饭 + 寄生种子，伤害也是寥寥无几（仅仅 1/16 而已）。而且如果有光合作用伤害又能够立刻补回来，因此无须担心。有时候为了照顾防御，撒娇也是可以使用的。还有一种变化，可以把特毒换成毒粉，造成稳定杀伤（一旦对手换人，特毒又要重新 1/16 伤害开始）。泥爆弹或者觉醒草有时候也可以使用。

在场上的它，一般都是先放一下种子，再特毒。然后就立刻替身 + 光合作用打消耗战。如果对手换人，那么再重新种子 + 特毒，一直这样耗下去。唯一的弱点在于草 + 毒的精灵也不少，遇上这种情况一般只能换人或者用毒炸弹攻击。

参考配招：寄生种子 + 特毒 + 替身 + 光合作用

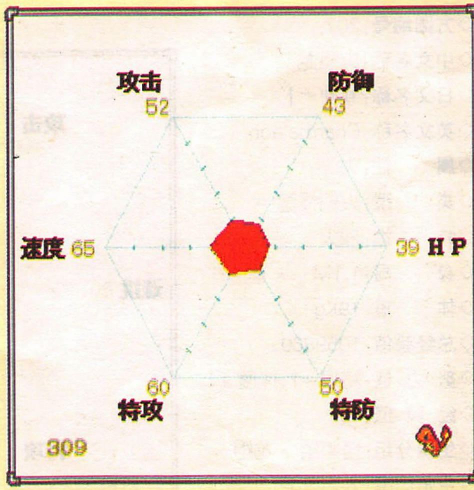
总评：★★★☆



★ 小火龙 ★



◇全国编号：004
◇方圆编号：206
◇中文名称：小火龙
◇日文名称：ヒトカゲ
◇英文名称：Charmander
◇属　　性：火
◇类　　型：蜥蜴怪兽
◇特　　性：烈火
◇身　　高：0.6M
◇体　　重：8.5Kg
◇总经验值：1059860
◇努 力 值：速度 +1
◇经 验 值：65
◇生蛋分组：怪兽组 + 龙组
◇生殖比率：♂7：♀1
◇孵化步数：5120
◇栖 息 地：山岳
◇捕 获 度：45
◇亲 密 度：70



◇家　　族：No.004 小火龙（Lv16）→No.005 火恐龙（Lv36）→No.006 喷火龙
◇捕捉地点：博士赠送（红蓝宝石），114 号路碎石（红宝石 386），博士赠送（火红叶绿）
◇携带道具：无
◇技 能 表：

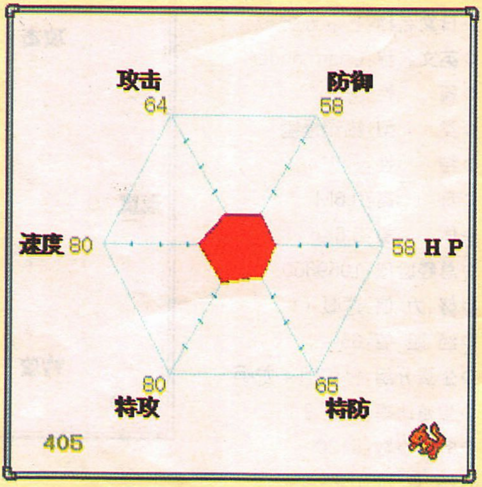
升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[普]抓	[普]腹鼓	[格]气合拳	[普]影分身	[岩]碎岩术	[普]万力拳击
[普]叫声	[岩]原始力量	[龙]龙之爪	[火]火焰放射		[普]剑舞
[火]火苗	[岩]岩崩	[毒]剧毒	[火]大字火		[普]万力脚踢
[钢]钢之爪	[恶]啃咬	[普]觉醒力量	[飞]燕返		[普]压制
[普]烟幕	[龙]龙之鳞	[火]放晴	[普]空元气		[普]合身撞
[普]愤怒	[恶]围攻	[普]保护	[普]秘密力量		[格]反击
[普]恐惧颜	[普]剑舞	[普]撒气	[超]睡眠		[格]地球投
[火]火焰放射	[龙]龙之舞	[钢]钢之尾	[普]着迷		[普]模仿
[普]切断		[普]报恩	[火]燃烧殆尽		[岩]岩崩
[龙]龙之怒		[地]挖洞	[普]剪切术		[普]替身
[火]火旋涡		[格]瓦割	[普]怪力术		



★火恐龙★



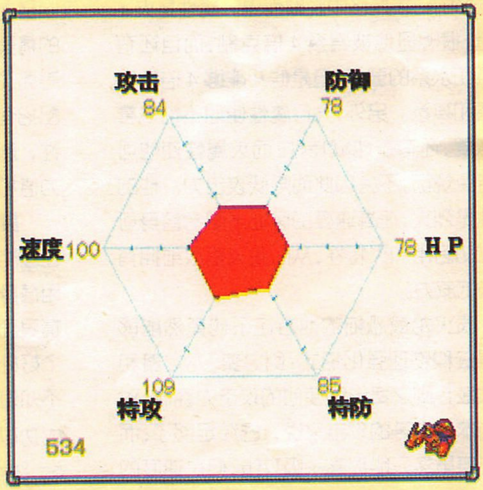
◇全国编号:004
◇方圆编号:207
◇中文名称:火恐龙
◇日文名称:リザード
◇英文名称:Charmeleon
◇属　　性:火
◇类　　型:火焰怪兽
◇特　　性:烈火
◇身　　高:1.1M
◇体　　重:19Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:特攻 +1,速度 +1
◇经 验 值:142
◇生蛋分组:怪兽组 + 龙组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇栖 息 地:山岳
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.004 小火龙(Lv16)→No.005 火恐龙(Lv36)→No.006 喷火龙
◇捕捉地点:无
◇携带道具:无
◇技 能 表:



升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[普]抓	[普]腹鼓	[格]气合拳	[普]影分身	[岩]碎岩术	[普]万力拳击
[普]叫声	[岩]原始力量	[龙]龙之爪	[火]火焰放射		[普]剑舞
[火]火苗	[岩]岩崩	[毒]剧毒	[火]大字火		[普]万力脚踢
[钢]钢之爪	[恶]啃咬	[普]觉醒力量	[飞]燕返		[普]压制
[普]烟幕	[龙]龙之鳞	[火]放晴	[普]空元气		[普]合身撞
[普]愤怒	[恶]围攻	[普]保护	[普]秘密力量		[格]反击
[普]恐惧颜	[普]剑舞	[普]撒气	[超]睡眠		[格]地球投
[火]火焰放射	[龙]龙之舞	[钢]钢之尾	[普]着迷		[普]模仿
[普]切断		[普]报恩	[火]燃烧殆尽		[岩]岩崩
[龙]龙之怒		[地]挖洞	[普]剪切术		[普]替身
[火]火旋涡		[格]瓦割	[普]怪力术		

 ★ 喷火龙 ★ 

◇全国编号:006
◇方圆编号:208
◇中文名称:喷火龙
◇日文名称:リザードン
◇英文名称:Charizard
◇属　　性:火＋飞
◇类　　型:火焰怪兽
◇特　　性:烈火
◇身　　高:1.7M
◇体　　重:90.5Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:特攻 +3
◇经 验 值:209
◇生蛋分组:怪兽组＋龙组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇栖 息 地:草原
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.004 小火龙(Lv16)→No.005 火恐龙(Lv36)→No.006 喷火龙
◇捕捉地点:无
◇携带道具:无
◇技 能 表:



升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[火]热风	[普]腹鼓	[格]气合拳	[格]瓦割	[普]怪力术	[普]万力拳击
[普]抓	[岩]原始力量	[龙]龙之爪	[普]影分身	[岩]碎岩术	[普]剑舞
[普]叫声	[岩]岩崩	[普]吼叫	[火]火焰放射		[普]万力脚踢
[火]火苗	[恶]啃咬	[毒]剧毒	[火]大字火		[普]压制
[钢]钢之爪	[龙]龙之鳞	[普]觉醒力量	[飞]燕返		[普]合身撞
[普]烟幕	[恶]围攻	[火]放晴	[普]空元气		[格]反击
[普]愤怒	[普]剑舞	[普]破坏光线	[普]秘密力量		[格]地球投
[普]恐惧颜	[龙]龙之舞	[普]保护	[超]睡眠		[普]模仿
[火]火焰放射		[普]撒气	[普]着迷		[岩]岩崩
[飞]翅膀拍击		[钢]钢之尾	[钢]钢之翼		[普]替身
[普]切断		[地]地震	[火]燃烧殆尽		[火]爆裂燃烧
[龙]龙之怒		[普]报恩	[普]剪切术		
[火]火旋涡		[地]挖洞	[飞]飞空术		

喷火龙战术分析

喷火龙以其帅气的造型和出色的能力，在众多的口袋妖怪中脱颖而出。属性是火+飞行，很明显地被岩系4倍克制，而且还有电系和水系的弱点，但是他却能够4倍抵御虫系和草系。另外，飞行属性使他不怕地震和撒菱，还有蚁地狱特性；而火属性使他可以避免烧伤，不会因此而降低攻击力。他的特性是烈火，在高速度的保证下配合替身可以成功启用烈火特性，从而使火焰放射拥有恐怖的威力。

喷火龙最恐怖的地方在于他竟然能够习得三种物理强化招式：剑之舞、龙之舞和腹太鼓！剑之舞能够使他的攻击力翻倍，对于他本身中等的攻击来说，已经足够了；而龙之舞虽然只能提高一级攻击，但是速度的提升却能使他保持先发；尤其是腹太鼓，能够学会的精灵寥寥无几，牺牲一半HP换取提升6级攻击（4倍！），实在是很恐怖。在新版中，他能够习得替身、反击等技巧，更能够保证他顺利地强化成功。

腹鼓强化型：

喷火龙是能够学会腹太鼓屈指可数的精灵之一，而且他的出众之处还在于，他拥有高特攻和本属性修正的火焰放射，是这些腹鼓精灵当中唯一能够一击秒杀物理盾牌盔甲鸟和大钢蛇的精灵。在腹鼓强化型中，替身和腹太鼓必备，火焰放射也必须带上，剩下的攻击技巧选择觉醒飞或者是岩崩。道具必须携带速度果实。其实最好是双物理攻击技巧，但是因为要有替身保证腹太鼓和速度果实的成功发动，所以不得不只用一个物理攻击技巧，使得打击面比较窄小。另一种方法是舍弃替身，用地震+觉醒飞双攻击技巧，打击面就广泛多了；但是因为无法发动速度果实，使得万一碰上速度超过他的精灵，就只能够等死了，所以这种配招有一定的冒险性，建议把速度努力值加到极限，道具选择光粉。



腹鼓战术的实施一般都趁对方的精灵在睡觉、烧伤或者被鼓掌等的空挡，趁机使用替身+腹太鼓强化。也可以在草系和虫系精灵面前强行强化成功。另外，替身还有一个好处，就是可以试探对手的战术（尤其是不知道对手有没有岩系技巧的时候）。替身成功以后，腹太鼓就可以成功发动速度果实，还有烈火特性，此时几乎不可能挡得住，只需要用觉醒飞一直秒就可以了。一般来说，一旦腹鼓战术成功，就大局已定了。

参考配招：替身+腹太鼓+觉醒飞/岩崩+火焰放射

总评：★★★★★

剑舞强化型：

相比于腹太鼓来说，剑之舞就没有那么危险，虽然攻击力提高得没有腹太鼓那么多，但是一次翻倍的攻击力足以对付大多数精灵了。在剑舞强化型中，剑之舞必备，攻击技巧选择地震+觉醒飞，最后一招使用火焰放射。地震+觉醒飞的威力很高，但是不如地+岩打击面广，所以也可以考虑把觉醒飞换成岩崩。另外，如果不想浪费特攻努力值，也可以把火焰放射换成威力更高的大字爆（大字爆的命中率已经算比较高的了）。也可以考虑选择反击，因为即使是4倍伤害，能

够用岩系技巧秒杀喷火龙的精灵也是很少的，此时喷火龙的反击就能够给予对手巨大的伤害（而多数情况是一击反死！）。

实际战斗，剑舞一般强化不了多次，但是也无须强化多次。只需要剑舞一次游击对手即可。剑舞的时机一般在战斗的前期，利用空挡或者在对方面前强行强化。但是尤其要小心铁甲暴龙、隆隆岩这些精灵（他们的岩崩可不是闹着玩的），遇上他们最好还是快逃吧。

参考配招：剑之舞＋地震＋觉醒飞＋火焰放射

总评：★★★★

龙舞强化型：

龙之舞的最大作用是提高速度，便可以保持速度先发的优势，在对战中速度的优势往往成为胜负的关键。在龙舞强化型中，龙



之舞毫无疑问是必备，攻击技巧依然从地震、岩崩和觉醒飞中选取，自然火焰放射或者是大字爆也必须带上。另外，燃烧殆尽也是一个不错的选择，一旦偷袭成功就要赶快换人。着迷也是一种选择，可以趁对手着迷的空挡赶快强化，更可以组合成着迷＋气合拳的 COMBO，但是这个也有一定的局限性和冒险性。

龙之舞同剑之舞相同，一般是强化不了多次的，对战中还是要用强化＋游击的方法。因为腹太鼓喷火龙的著名，使对方主要针对你腹鼓而忽略了其他，你也可以因此而占取小便宜。万一遇上了岩系的精灵，可千万不要贪恋战果，能跑就快跑吧……总之，“能打则打，打不过就跑” 才是对战之道（汗！）。

参考配招：龙之舞＋地震＋觉醒飞＋火焰放射

总评：★★★☆

天气型：

喷火龙用于天气型战术也是一个不错的选择，本身的特攻就很高，有了替身以后，在高速度的保证下就能够成功发动烈火特性，从而就能够使火焰放射拥有极为恐怖的威力。天气型的喷火龙，日本晴和火焰放射必备，为了发动烈火特性替身也是必须要带上的。最后一招则是一个选择，可以考虑龙爪，给不怕火的龙系精灵一点威胁。也可以考虑气合拳，可以给予想要换岩系精灵的对手重创。当然，睡觉也在考虑的范畴之内。喷火龙也可以用在晴天队中，这样日本晴的位置就可以留给其他招式。

喷火龙在前期就开始放晴，然后用火焰放射攻击；等到血不多了的时候（这时候一般晴天都差不多结束了），喷火龙只要一抓住机会，就要赶快使用替身，如果对手没有攻击你就可以躲在替身后面大胆地放晴，如果对手攻击不能致死，那么也可以大胆放晴，之后一般血都在 1/3 以下了（没有也没关系，再放一个替身就行了），然后烈火特性便开始发动（如果携带特攻果实或者速度果实，也会于此同时发动），此时喷火龙的火焰放射的威力就是…… 95 ×1.5 ×1.5 ×1.5=320！威力实在是很恐怖。不过就此得手以后，因为血也不多了，一般在秒掉或者重创对方几只精灵以后，就要早早退场了。



参考配招：日本晴＋火焰放射＋替身＋龙爪 / 睡觉

总评：★★★★



★ 杰尼龟 ★



◇全国编号:007

◇方圆编号:209

◇中文名称:妙蛙种子

◇日文名称:ゼニガメ

◇英文名称:Squirtle

◇属　　性:水

◇类　　型:小龟怪兽

◇特　　性:激流

◇身　　高:0.5M

◇体　　重:9.0Kg

◇总经验值:1059860

◇努 力 值:防御 +1

◇经 验 值:64

◇生蛋分组:怪兽组 + 水中一组

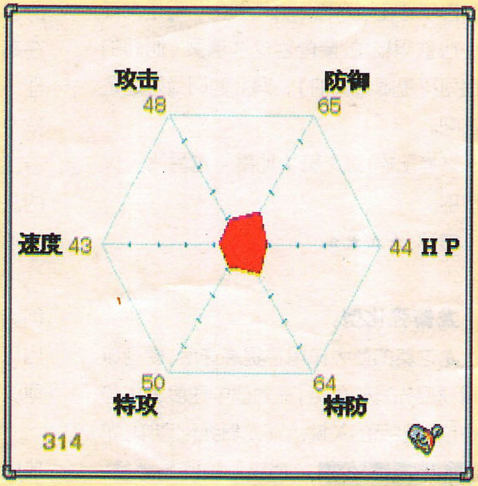
◇生殖比率:♂7:♀1

◇孵化步数:5120

◇栖 息 地:河流

◇捕 获 度:45

◇亲 密 度:70



◇家　　族:No.007 杰尼龟(Lv16)→No.008 卡咪龟(Lv36)→No.009 水箭龟

◇捕捉地点:博士赠送(红蓝宝石),天元市水面(红宝石 386),博士赠送(火红叶绿)

◇携带道具:无

◇技 能 表:

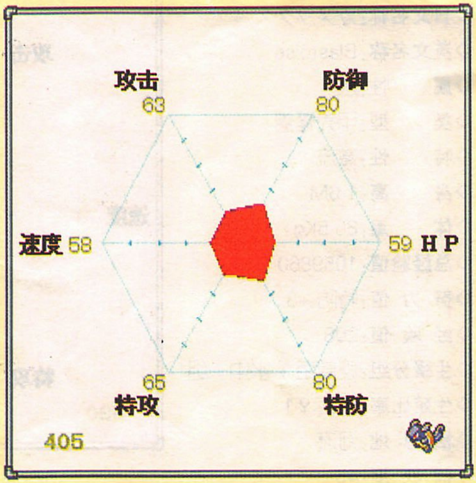
升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[普]撞击	[超]镜面反射	[格]气合拳	[普]报恩	[水]攀瀑术	[普]万力拳击
[普]甩尾	[冰]黑雾	[水]水之波动	[地]挖洞	[水]潜水术	[普]万力脚踢
[水]水泡	[冰]白雾	[毒]剧毒	[格]瓦割		[普]压制
[水]躲进贝壳	[普]识破	[冰]冰雹	[普]影分身		[普]合身撞
[水]水枪	[普]垂死挣扎	[普]觉醒力量	[普]空元气		[格]反击
[恶]啃咬	[普]精神回复	[冰]急冻光线	[普]秘密力量		[格]地球投
[普]高速旋转	[地]玩泥	[冰]暴风雪	[超]睡眠		[普]模仿
[普]保护	[普]哈欠	[普]保护	[普]着迷		[普]替身
[水]祈雨		[水]祈雨	[水]冲浪术		
[普]火箭头突		[普]撒气	[普]怪力术		
[水]高压水汞		[钢]钢之尾	[岩]碎岩术		



★ 卡咪龟 ★



◇全国编号:008
◇方圆编号:210
◇中文名称:卡咪龟
◇日文名称:カメール
◇英文名称:Wartortle
◇属　　性:水
◇类　　型:龟怪兽
◇特　　性:激流
◇身　　高:1M
◇体　　重:22.5Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:防御 +1,特防 +1
◇经 验 值:141
◇生蛋分组:怪兽组 + 水中一组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇栖 息 地:河流
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.007 杰尼龟(Lv16)→No.008 卡咪龟(Lv36)→No.009 水箭龟
◇捕捉地点:无
◇携带道具:无
◇技 能 表:



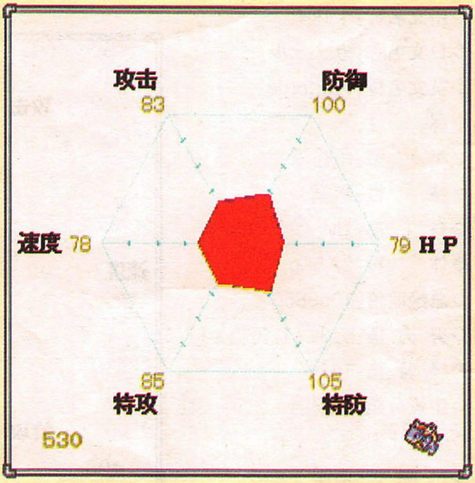
升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[普]撞击	[超]镜面反射	[格]气合拳	[普]报恩	[水]攀瀑术	[普]万力拳击
[普]甩尾	[冰]黑雾	[水]水之波动	[地]挖洞	[水]潜水术	[普]万力脚踢
[水]水泡	[冰]白雾	[毒]剧毒	[格]瓦割		[普]压制
[水]躲进贝壳	[普]识破	[冰]冰雹	[普]影分身		[普]合身撞
[水]水枪	[普]垂死挣扎	[普]觉醒力量	[普]空元气		[格]反击
[恶]啃咬	[普]精神回复	[冰]急冻光线	[普]秘密力量		[格]地球投
[普]高速旋转	[地]玩泥	[冰]暴风雪	[超]睡眠		[普]模仿
[普]保护	[普]哈欠	[普]保护	[普]着迷		[普]替身
[水]祈雨		[水]祈雨	[水]冲浪术		
[普]火箭头突		[普]撒气	[普]怪力术		
[水]高压水汞		[钢]钢之尾	[岩]碎岩术		



★ 水箭龟 ★



◇全国编号:009
◇方圆编号:211
◇中文名称:水箭龟
◇日文名称:カメックス
◇英文名称:Blastoise
◇属　　性:水
◇类　　型:甲壳怪兽
◇特　　性:激流
◇身　　高:1.6M
◇体　　重:85.5Kg
◇总经验值:1059860
◇努 力 值:特防 +3
◇经 验 值:208
◇生蛋分组:怪兽组 + 水中一组
◇生殖比率:♂7:♀1
◇栖 息 地:河流
◇捕 获 度:45
◇亲 密 度:70
◇家　　族:No.007 杰尼龟(Lv16)→No.008 卡咪龟(Lv36)→No.009 水箭龟
◇捕捉地点:无
◇携带道具:无
◇技 能 表:



升级招式	遗传招式	机器招式			教学招式
[普]撞击	[超]镜面反射	[格]气合拳	[普]撒气	[水]冲浪术	[普]万力拳击
[普]甩尾	[冰]黑雾	[水]水之波动	[钢]钢之尾	[普]怪力术	[普]万力脚踢
[水]水泡	[冰]白雾	[普]吼叫	[地]地震	[岩]碎岩术	[普]压制
[水]躲进贝壳	[普]识破	[毒]剧毒	[普]报恩	[水]攀瀑术	[普]合身撞
[水]水枪	[普]垂死挣扎	[冰]冰雹	[地]挖洞	[水]潜水术	[格]反击
[恶]啃咬	[普]精神回复	[普]觉醒力量	[格]瓦割		[格]地球投
[普]高速旋转	[地]玩泥	[冰]急冻光线	[普]影分身		[普]模仿
[普]保护	[普]哈欠	[冰]暴风雪	[普]空元气		[普]替身
[水]祈雨		[普]破坏光线	[普]秘密力量		[水]洪柱激炮
[普]火箭头突		[普]保护	[超]睡眠		
[水]高压水汞		[水]祈雨	[普]着迷		

水箭龟战术分析

水箭龟给人的第一印象是皮厚和耐力好,的确如此。他拥有出色的耐久力,使之成为著名的盾牌。属性是纯水系,因而弱点仅有电系和草系,使他实用程度更上一层。特性是激流,但是因为速度问题,所以其特性无法很好发挥,但是这也不能够掩盖他的光辉。

水箭龟在本作中能够习得哈欠、反击、镜面反射、黑雾、高速旋转、替身和吼叫等强力的辅助技巧,再加上他优异的两防耐力,使他多用于作为辅助盾牌。但是他同时又能够习得地震、地球摔、气合拳(可以和哈欠等组成 COMBO)等攻击技巧,因此攻击能力也是不容忽视的。配招战术一般以辅助为主,可以再辅以攻击技巧。

气合拳型:



水箭龟能够习得威力强大的气合拳,而且又能和哈欠、替身等组成强力的 COMBO,实在不可忽视。在气合拳型中,气合拳自然必备,辅助技巧可以从哈欠和替身中选择一个,另外,睡觉必须带上;冲浪、反击等技巧也需要考虑。其中,选择哈欠+气合拳的 COMBO 比较保险,而且又能让对方一只精灵被催眠,但是缺点就是这几乎是一次性的,因为在正式比赛中只能够催眠对方一只精灵;而替身则不受这个限制,因此用它与气合拳组合成 COMBO 也是很不错的战术,而且因为速度较慢,使他能够在替身的保护下顺利施放气合拳,但是不足之处在于血比较少(禁不起消耗)和面对中等以下速度的精灵毫无办法。另外用着迷也是一个可行的办法,着迷+气合拳虽然成功率仅有 50%,但是运气好的话也几乎势不可挡,而且使用没有什么限制,只是在精灵的性别设置上需要多加注意。



这样的水箭龟一般有两大用途:一是自己使用气合拳 COMBO 打击对手,一般是捞一下便宜就跑;二是使用哈欠,再换上腹太鼓精灵,以保证他们的腹鼓可以顺利发动。其中个人认为第二种战术更加实用,配合哈欠使腹鼓的成功率极大增加,而腹鼓一旦成功几乎就大局已定了,真是恐怖的战术!水箭龟主要还是用于作盾牌,趁机用气合拳游击。

参考配招:哈欠/替身+气合拳+冲浪/反击+睡觉

总评:★★★★☆

辅助型:

辅助型的水箭龟不仅能够发挥它的特长,而且又拥有极多的战术,所以是一个很适宜的选择。辅助型的水箭龟,高速旋转和黑雾至少选择一个带上,睡觉也必须带上,吼叫、特毒也要选择一个带上,至于最后一招,可以考虑从冲浪、反击和地球摔等技巧中选择了。冲浪拥有本系修正所以威力比较大,反击则可以威胁对手不敢随便动它,而地球摔则能够造成稳定的伤害。至于怎样选择,就见仁见智了。

辅助型水箭龟的最主要目的还是作盾牌，消去撒菱和消除强化。总之一个原则就是，需要盾牌时就让它上场，遇到撒菱时就让它上场，对手开始强化时就让它上场。因为撒菱的大多是盔甲鸟这类特防低的家伙的杰作，水箭龟的冲浪对他们来说不是在开玩笑，所以一般水箭龟都是能够顺利排除撒菱的；而面对强化精灵时，它也能够抵挡住几回合，因此黑雾还是可以顺利施放的。

参考配招：高速旋转/黑雾+吼叫/特毒+冲浪/反击+睡觉

总评：★★★★☆

返击型：

水箭龟是少数几个能够同时习得反击和镜面反射的精灵，因此它也可以用于双返的战术，当然单返也很可行。返击型的水箭龟，反击和镜面反射选择一个带上或者全部带上，睡觉也必须配上，剩下几招可以考虑从冲浪、黑雾、特毒、吼叫等技巧中选择。一般对手被返一下就基本上没有多少血了（包括对手和自己），所以返击并不能长久，其中原因包括自己血会不足以及会被对手识破。因而，返击的作用还是有威慑力的。



返击型的水箭龟主要在战斗的中期，利用自己的返击威慑，可以下毒、吼叫或者冲浪游击等。初期要注意保存实力以及不要过早暴露自己的战术。但是因为返击的时机还是需要预测，所以如果拿不准，还是老老实实地返吧。需要注意的是，一般返击最多2下就要赶快睡觉恢复了，不然很容易被轻易摆平（速度不占优势）。

参考配招：反击+镜面反射+冲浪/特毒+睡觉

总评：★★★★

以上内容以《口袋妖怪 火红/叶绿》为基础



口袋妖怪图鉴 Advance
详细介绍

口袋图鉴 Advance 是最新发售的口袋妖怪系列图鉴机的 GBA 版本，价格为 4980 日元，对应了《口袋妖怪红宝石 / 蓝宝石》的 200 只精灵，功能上有所提高，下面我们来详细介绍其功能。



首先是图鉴查询模式，该模式提供了红、蓝宝石中的 200 种精灵的序号、名字、种类、身高、脚丫、体重和详细介绍，



并支持日文 50 音、精灵属性甚至是人为的分类登记查询功能。不同的精灵类型一共有 17 种，并支持双类型的精灵查询。此外，还能通过精灵的栖息地或者精灵名称的第一个字母来排序。



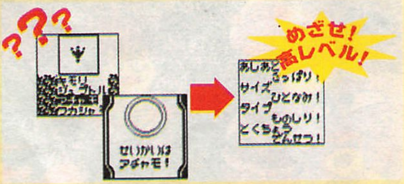
其次是“发现模式”，玩家可以在 6 个场景（泉、平原、池、草之道、风之原、荒道）寻找隐藏妖怪，不同的地图下出现的精灵也不同。当你使用旋转按钮在地图上移动时，口袋妖怪会突然出现，并要求你回答问题，方式是选择题 4 选一，如果答对了，便能够得到该精灵的图鉴，否则精灵会逃跑。



此外，回答问题的时间也是有限制的。



第三是猜谜模式，从题目提供的资料猜测精灵的名字，同样是 4 个答案选 1 个，最后统计答对的数目，从而得到不同的评价。评价共 5 个等级。以最高水平的「**でんせつ**」为目标吧！



第四是游戏模式，一共有 3 个迷你游

口袋系列专区

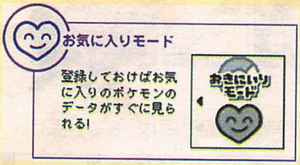
戏，分别对应宝石版的 3 个主角：

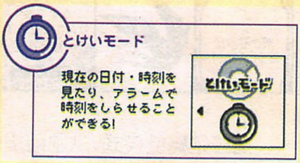






此外，本图鉴机还提供了主角资料（就是你的资料了^_^）和时钟、日历等功能。





值得一提的是，该图鉴机可以和最新的口袋周边《口袋妖怪数据传送机》实现互动，传输口袋妖怪的资料！



最后向大家透露获得各个徽章的条件：

1. ストーンバッジ 
条件：一开始就有的。

2. ナックルバッジ 
条件：图鉴模式下查询了全部的精灵资料。

3. ダイナモバッジ 
条件：猜谜得到最高等级。

4. ヒートバッジ 
条件：在所有的地图上找到许多精灵。

5. バランスバッジ 
条件：发现精灵达到 100 只以上。

6. フェザーバッジ 
条件：未知。

7. マインドバッジ 
条件：发现的图鉴达到 150 个。

8. レインバッジ 
条件：得到全部图鉴，猜谜获得最高等级。



牧场物语专区

版主:游游



一道闪电划破黑夜,从天而降……

难道是仙女下凡?非也,非也,仙女哪有如此气概。

莫非是风靡天下的小叮当(哆啦A梦)?过奖,过奖,在下比小叮当略微俊俏。

哇……啊……哎……呀……

你是?哈……哈哈……哈哈哈!我就是颇受大家喜爱的掌机天下中牧场物语的新斑竹(个人档案:昵称:游游;芳龄:20;体形:酷似小叮当)。

小女子初来乍到,还望大家多多指教。

在新的《牧场物语》专区里,我们不仅会给大家介绍牧场经营的方方面面以及主角在乡间的生活事,而且会给大家一个更广阔自由的空间,来展示自己在牧场物语所了解的事项和总结的经验,也可以对同期内容提出自己的观点,或者是对某些错误的地方给出正确的指导。

比如说这期里我提到的6个女主角,是按游游喜欢的先后顺序来写的,那么大家可以说说自己更喜欢哪个MM什么的。由于这是头期,所以有些地方还不完善,希望在以后和大家共同经营这个《牧场物语》专区。

该专区同时对外征集稿件,来稿请发:nogba@tom.com。



玩家们在追 MM 的同时也不要放慢牧场的运作速度哦……我最初玩的时候经常顾此失彼，早上采花送给 MM(有时每天不止一次)，然后再回牧场照顾动物、耕田、浇水，就这样一天天过去，却没和小矮人打好关系，那个累啊！就为博红颜一笑，为了早点娶妻生子啊，结果让自己吃尽了苦头。为了避免重蹈覆辙，让游游带大家一起来看看在经营牧场的初期应该了解和注意些什么。

首先对于新玩家还是有必要了解一下基本操作：

A：确定、对话、拾起物品、投掷物品（手上有物品为前提）或送人东西、收获农作物

B：取消、使用装备、把手上的物品放进背包

L：呼唤马和狗

R：跑

SELECT：呼出状态菜单

START：开启主菜单

L+START：全地图

L+SELECT：牧场地图

L+A：交换手中物品

L：叫住身边最近的人（送人东西时很有用哦）

L+B：吃东西

然后让我们来看看牧场物语四季的作物耕种和收获情况，以便在玩的时候知道什么作物的耕作更有价值以及在何时收获等等。

春天

名称	入货地点	购入价格	收获时间	出荷价格	体力 & 疲劳
萝卜	杂货店	120G	4 日	60G	3 –1
马铃薯	杂货店	150G	7 日	80G	3 –1
草莓	杂货店	150G	8 日后收成，之后每 2 天收一次	30G	4 –2

青瓜	杂货店	200G	9日后收成,之后每5天收一次	60G	5-1
包心菜	中国商人	500G	14日	250G	3-1

夏天

名称	入货地点	购入价格	收获时间	出荷价格	体力 & 疲劳
番茄	杂货店	200G	9日后收成,之后每3天收一次	60G	4-1
玉米	杂货店	300G	14日后收成,之后每3天收一次	100G	3-1
洋葱	杂货店	150G	7日	80G	3-1
南瓜	杂货店	500G	14日	250G	3-1
菠萝	中国商人	1000G	20日后收成,之后每5天收一次	500G	5-2

秋天

名称	入货地点	购入价格	收获时间	出荷价格	体力 & 疲劳
茄子	杂货店	120G	9日后收成,之后每3天收一次	80G	3-1
胡萝卜	杂货店	300G	7日	120G	4-1
地瓜	杂货店	300G	5日后收成,之后每2天收一次	120G	3-1
菠菜	杂货店	200G	5日	80G	3-1
青椒	中国商人	150G	7日后收成,之后每2天收一次	40G	3-1

另外还有牧草是四季都可以种的,在杂货店500G可购入

游游点评:打理农场固然很重要,农产品的饲养也非常重要哦。家禽家畜养好了也是一大笔收入哦。

鸡:购入价1500G

蛋-鸡 成长过程:蛋——3日——小鸡——7日——大鸡

鸡出售价格500G

类型	鸡出售价格	蛋出售价格	蛋黄酱出售价格
S型	500G	50G	100G
M型	–	60G	150G
L型	–	80G	200G
G型	1000G	100G	300G
P型	2000G	180G	450G
X型	3000G	350G	800G



牛:购入价 5000G

牛 成长过程:小牛——14 日——中牛——7 日——大牛

类型	大牛出售价格	牛奶出售价格	奶酪出售价格
S 型	3000G	100G	300G
M 型	4000G	60G	400G
L 型	5000G	200G	500G
G 型	6000G	300G	600G
P 型	2000G	500G	750G
X 型	3000G	800G	1500G

羊:购入价 3000G

羊 成长过程:小羊——14 日——大羊

类型	大羊出售价格	羊毛出售价格	毛线出售价格
S 型	2000G	100G	300G
M 型	2500G	400G	700G
L 型	3000G	500G	800G
G 型	4000G	600G	1000G
P 型	5000G	1000G	1500G
X 型	6000G	2000G	4000G

游游点评:从上面出售表我们可以清楚地看到不管是哪种物品,等级越高出售价格就越高。所以让动物们快快成长起来,以及使其和自己的友好度增加是极为必要的,因为友好度是直接影响动物等级和其产出物品等级的,具体变化如下:

S 型:爱心 4 颗以下。

M 型:爱心 5~8 颗。

L 型:爱心 8 颗以上。

G 型:L 型条件 + 比赛赢得冠军。

P 型:G 型条件 + 放牧 600 小时以上。

X 型:P 型条件 +1/255 概率出现。

玩家从一开始就要好好照顾动物,就算请精灵照顾动物也要常常去抱抱鸡和它们说说话什么的,这样才能提高友好度。如果忘了给鸡喂食的话,大鸡会不高兴并且 3 天不下蛋,小鸡会停止生长哦。当玩家在锻冶屋打造了蛋黄酱加工机和奶酪加工机后,从中得的利润就更多了,从表中可以看到,加工后的物品出售价格是加工前的一倍多。这样把动物们出产的物品进行加工后再售出是赚钱的一个好方法,但是精灵们不会把鸡蛋、牛奶、羊毛这些东西放进加工器。所以如果想快快赚钱的话,还是得自己亲自动手哦。

对于初玩者,身上钱比较少,刚开始可以花 1500G 买只鸡,鸡可以生蛋,蛋可以孵鸡,又可以拿来出货,还可以做温泉蛋送给 MM,这样又不用再花钱买鸡,每天还能赚不少呢。到身上钱

能买得起牛或者羊的时候，建议新玩家先买牛（刚买来的牛是中牛），虽然牛比羊贵，而且羊毛比牛奶贵，但是每天都可以给大牛挤奶一次，而只能每星期给羊剪一次羊毛，这样算下来还是先买牛划算哦。

游游点评：除了可以卖钱的那些东西以外，游戏中还赠送了2个小宠物给玩家，大家可要好好对待它们哦！

狗 成长过程：小狗——3个月——大狗。

友好度增加方法：每天抱一次，和狗玩游戏。

马 成长过程：小马——一年——大马。

友好度增加方法：小马时天天和马说话、刷毛、放牧。马长大后可以骑，并且可以参加赛马比赛。

基本道具的使用说明

想要把农场打理好，光靠双手肯定不行，善于使用道具才是真正的好农场主。

镰刀：除草或割牧草

名称	升级 & 功能	体力消耗
镰刀	最初就有，自己面前1格	–2
铜镰刀	铜+1000G，自己面前行列3格	–3
银镰刀	银+2000G，自己所站行列3格和前面行列3格	–5
金镰刀	金+3000G，自己为中心3×3格	–7
秘银镰刀	秘银+5000G，自己为中心5×5格	–10
诅咒镰刀	湖边矿石场79层，自己为中心9×9格	–10~–100
祝福镰刀	诅咒的镰刀连续装备10日，自己为中心9×9格	–20
贤者镰刀	贤者之石+50000G，自己为中心15×15格	–35

锄头：耕地

名称	升级 & 功能	体力消耗
锄头	最初就有，自己面前1格	–2
铜锄头	铜+1000G，自己面前直列2格	–3
银锄头	银+2000G，自己面前直列3格	–5
金锄头	金+3000G，自己面前直列4格	–7
秘银锄头	秘银+5000G，自己面前直列6格	–10
诅咒锄头	湖边矿石场39层，自己面前直列12×行列3格	–10~–100
祝福锄头	去教堂10回“将诅咒锄头卸除”（1回1000G），自己面前12×行列3格	–20
贤者锄头	贤者之石+50000G，自己面前12×行列3格	–35

斧头:将树桩和树枝砍开做木材

名称	升级 & 功能	体力消耗
斧头	最初就有,只能砍树枝	-2
铜斧头	铜 +1000G,树桩砍 6 下坏	-4
银斧头	银 +2000G,树桩砍 3 下坏	-5
金斧头	金 +3000G,树桩砍 2 下坏	-8
秘银斧头	秘银 +5000G,树桩砍 1 下坏	-10
诅咒斧头	湖边矿石场 49 层,地图内所有能砍的树桩全部坏	-10~-100
祝福斧头	诅咒的斧头使用 255 回,地图内所有能砍的树桩全部坏	-20
贤者斧头	贤者之石 +50000G,地图内所有能砍的树桩全部坏	-10

锤:砸碎石块、大石头、岩石、栅栏

名称	升级 & 功能	体力消耗
锤	最初就有,可砸碎石块和栅栏	-2
铜锤	铜 +1000G,大石头锤 3 下坏	-4
银锤	银 +2000G,大石头锤 2 下坏,岩石 6 下坏	-5
金锤	金 +3000G,大石头锤 1 下坏,岩石 3 下坏,黄金的栅栏 6 下坏	-8
秘银锤子	秘银 +5000G,岩石锤 2 下坏,黄金的栅栏 3 下坏	-10
诅咒锤子	湖边矿石场 59 层,自己面前 9×9 内的石头、岩石全坏	-10~-100
祝福锤子	诅咒锤子连续装备 10 日,自己面前 9×9 内的石头、岩石全坏	-20
贤者锤子	贤者之石 +50000G,地图内所有石头、岩石全坏	-10

洒水器:给农作物浇水

名称	升级 & 功能	体力消耗
洒水器	最初就有,只能浇一格地	-2
铜洒水器	铜 +1000G,自己面前行列 3 格	-4
银洒水器	银 +2000G,自己面前 2×3 格	-5
金洒水器	金 +3000G,自己面前 3×3 格	-8
秘银洒水器	秘银 +5000G,自己面前 3×5 格	-10
诅咒洒水器	湖边矿石场 69 层,自己面前 6×13 格	-10~-100
祝福洒水器	去教堂 10 回“将诅咒的道具卸除”(1 回 1000G),自己面前 6×13 格	-20
贤者洒水器	贤者之石 +50000G,自己面前 12×21 格	-30

游游提醒:镰刀、锄头、斧头、洒水器都是耕种农作物的必备品,我们只有清楚了解他们的等级要求以及各等级功能,才能更好地使用他们,让其在耗用最少体力的情况下,发挥最大效用。从上面的表中可以看到不同等级的道具,其功能不同,而且道具等级和其功能是成正比的,所以

玩家可以尽量改进你们的道具，比如说地里的大石头、岩石、树桩等都需要改进后的道具才能毁坏。

道具的改造可以到锻冶屋（祝福道具和诅咒道具除外），只要道具使用经验足够以及改造所需矿石和钱足够（如：铜制道具 = 铜矿石 +1000G+100%经验）。对于铜制道具、银制道具、金制道具、秘银道具比较好改造，其改造需要的铜、银、金在温泉旁的矿石场的 1~3 层能挖到，秘银在 10 多层也容易挖到。等级高的道具使玩家耕种更加方便，能节省不少时间，这样玩家们就有更多的时间做其他的事。不光这样，如果想快速赚钱，还可以买个竹筐（杂货店可以买到，容物量 30 个，价格 5000G）去矿石场挖矿。矿石场里面是没有时间限制的，但是体力有限，初玩者在经济条件允许的情况下，可以带些体力回复剂和清醒剂等回复体力的物品（矿石场挖到的黑色草也能回复少许体力），还可以到温泉里去泡个澡回复体力。

钓鱼竿：钓鱼

名称	升级 & 功能	体力消耗
钓鱼竿	海边商店（事件得到），只能钓 LV1 的鱼	–2
铜钓鱼竿	铜 +1000G，钓 LV1~LV2 的鱼	–2
银钓鱼竿	银 +2000G，钓 LV1~LV3 的鱼	–2
金钓鱼竿	金 +3000G，钓 LV1~LV4 的鱼	–2
秘银钓鱼竿	秘银 +5000G，钓 LV1~LV5 的鱼	–2
诅咒钓鱼竿	湖边矿石场 29 层，钓 LV1~LV6 的鱼	–10~–100
祝福钓鱼竿	诅咒的鈎竿使用 255 回，钓 LV1~LV6 的鱼	–2
贤者钓鱼竿	贤者之石 +50000G，能钓全部的鱼	–2

游游提醒：不同等级的钓鱼竿，能钓不同等级的鱼。鱼可以用来出货，也可以用来做料理。鱼上钩最快时间为 10 秒左右，一般的话 20~30 秒，如果鱼上钩的时间超过 30 秒，只有重新钓了。一般一小时能钓 2~4 条鱼，这样一天下来，会有不小收获呢。

上面说了怎么样更好地农作、畜牧以及从事副业（钓鱼、挖矿等），那如何有更多的时间去开垦地，挖矿或者钓鱼什么的呢？对了，就是跟精灵打好关系，这样才不至于每天早出晚归，却做不了什么事。和精灵关系好了，他们会帮你浇水、收获、照顾小动物。怎样才能提高和精灵之间的友好度呢，其方法也是给他们送东西，每个精灵喜欢的东西都有所不同。具体的一些东西还是和我一起来看看吧。

角色：小矮人

住址：教堂后边的小屋（开放时间 AM9：00 到 PM6：00）

档案：

1. 波尔多（紫色）——春 4

喜欢物品：首饰、化妆品、药水、紫色草、小麦粉、油、温泉蛋等

2. 卓卡克（蓝色）——春 15

喜欢物品：首饰、化妆品、小麦粉、蓝色草、油、药水等

3. 阿克亚（青色）——春 26

喜欢物品：首饰、化妆品、药水、青色草、小麦粉、油等

4. 迪米特（绿色）——夏 16

喜欢物品：首饰、化妆品、绿色草、药水、小麦粉等

5. 古里迪（黄色）——秋 10

喜欢物品：首饰、化妆品、药水、黄色草、温泉蛋、小麦粉、油、鱼等

6. 歇夫年（赤色）——秋 14

喜欢物品：首饰、化妆品、花、赤色草、蛋、鱼、药水、小麦粉等

7. 纳皮（橙色）——冬 22

喜欢物品：首饰、化妆品、橙色草、药水、小麦粉、温泉蛋、油等

游游提醒：在山顶、温泉、木工屋、海边分别有一种草，共有 7 种颜色，对应精灵的 7 种颜色（不同季节有不同颜色的草），精灵喜欢与自己对应颜色的草，每天可以送很多，友好度会长的很快。在精灵们的生日那天送东西给他们，友好度会加得很快。注意哦！精灵不喜欢黑色草（矿石场挖到）。当和精灵友好度达到 3 颗心的时候就可以让精灵帮忙干活和玩小游戏。（精灵的友好度最高是 10 颗心）。让精灵干农活是要提前一天预约（可以选择是干 1 天、3 天、一周）。在牧场上可以和精灵们聊天，也可以送东西，会增加友好度哦。

精灵每次干活后，干活熟练度都会增加。还需要各位玩家注意的一点：精灵照顾动物的时候会自动挤奶、剪羊毛、用刷子清洁牛羊、喂草料、捡鸡蛋，这些都会增加和动物的友好度，但和动物说话、抱鸡不会干，要自己动手。尤其是鸡，因为只有抱鸡一项可以增加友好度，所以别忘了哦！和精灵玩小游戏（浇水、收获、照顾小动物）成功后，可以增加精灵干活的熟练度（每天只能和每个精灵玩一次）。所以想要精灵对牧场的农活快快上手，就经常和他们玩玩游戏吧。

和精灵打好关系是如此必要，所以大家不要不舍得送东西啊。精灵在牧场干活后，会使玩家有充足的时间做自己想做的事，不至于每天忙碌于浇水、收获等乏味之事，寻找经营牧场和享受乡村生活的乐趣。



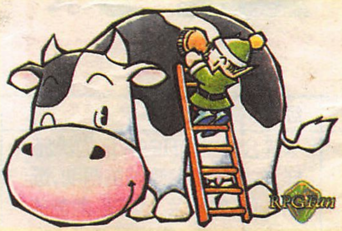


人与人之间的关系是微妙的，可以是浅浅的一笑，却让人感觉如临山颠，环绕于此意境，是现实？是虚无缥缈？还是内心世界领悟的一种空灵。爱情是人人为之神往的，恋爱则是必经之路，爱与不爱，爱谁与否，由你决定！

牧场物语中，每个出场的人物都与男主角之间存在"友好度"，而其中的5位女主角除了"友好度"之外，还存在"爱情度"。"友好度"和"爱情度"的增减都可用数值来衡量，而且"爱情度"的增减还可以表现在心的颜色变化（分别是：黑色：0-9999 紫色：10000-19999 蓝色：20000-29999 绿色：30000-39999 黄色：40000-49999 橙色：50000-59999 红色：60000-65535）。



对方对赠送物品的喜欢程度决定"友好度"和"爱情度"的增减，具体如下：



特别喜欢：友好度 +9 爱情度 +800。
很喜欢：友好度 +9 爱情度 +500。
喜欢：友好度 +3 爱情度 +300。
普通：友好度 +1 爱情度 +100。
讨厌：友好度 -3 爱情度 -500。
很讨厌：友好度 -9 爱情度 -800。

游游提醒：包装（杂货店里）后的物品，可使友好度提升1.25倍，在对方生日哪天，最高增加至5倍。

女主角闪亮登场

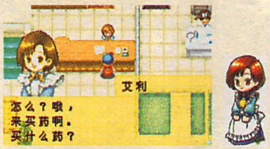
女主角 1　　姓名：艾丽

生日日期：春 16

职业（或角色）：护士

喜欢的物品：花（春天喜欢白色的花）、热牛奶。

情敌：医生。



事件：

爱情度（心的颜色）	时间	地点	经过
黑色	9 AM ~ 4 PM	医院	艾丽的弟弟拿她最讨厌的毛虫作恶作剧，被主角见到，她的弟弟便问主角觉得这个好笑吗，选第二项“不要对人恶作剧”。
紫色	9 AM ~ 4 PM	医院	艾丽在调药时不小心把配方弄错了，十分自责，选第一项鼓励她吧！
		艾丽的家	艾丽的弟弟要主角陪他玩，选同意，艾丽会非常感谢你的。
蓝色	10 AM ~ 1 PM	艾丽的家	艾丽的弟弟不想吃饭，并独自外出玩耍，选第二项“把他带回家”。她会为了感谢主角而赠送自己做的干花
黄色	中午 ~ 4 PM	海滩	她在责怪自己太过纵容自己的弟弟，选第二项安慰她哦！

女主角 2　姓名：卡莲

生日日期：秋 15

职业（或角色）：杂货店老板的独生女。

喜欢物品：松茸、炸薯条、爆米花、生鱼片、披萨、酒。

情敌：鸡场老板的儿子。



事件：

爱情度（心的颜色）	时间	地点	经过
黑色	10 AM ~ 1 PM	杂货店	卡莲会问主角现在牧场的状况样，并希望你接受她的帮助，选第一项，她便会“强迫”她爸爸杰夫送给你一袋牧草种子。
紫色	10 AM ~ 1 PM	杂货店	卡莲会问主角送哪种花好，选第一项，附和她一下。

蓝色	10 AM ~ 1 PM	杂货店	她要求你帮她搬酒（果园老板在卡莲出生时珍藏的），选第一项“帮助”。之后她会送你一瓶酒（瓶上写有卡莲的名字）
黄色	10 AM ~ 1 PM	杂货店	卡莲做了一个料理，希望主角试尝（烧焦的），只要选第一项便可以了，但吃了之后便会进医院了……

女主角 3　姓名：琳



生日日期：夏 17

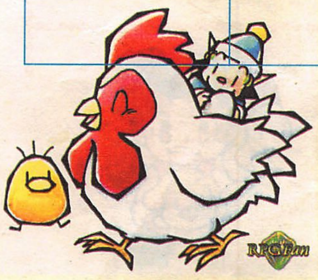
职业（或角色）：宿屋老板的独生女。

喜欢的物品：色拉、咖喱饭、炖菜、炒青菜、炒饭、三明治、草莓牛奶、炒鸡蛋、炒蛋饭、苹果派、竹笋饭、蘑菇饭、松茸饭、寿司、烤鱼、冰淇淋、蛋糕、巧克力蛋糕、乌冬烧、巧克力、温泉蛋、南瓜布丁、烤地瓜、干酪、奶酪蛋糕、天妇罗乌冬。

情敌：果树园的临时工克里夫。

事件：

爱情度（心的颜色）	时间	地点	经过
黑色	11 AM ~ 1 PM	酒吧	琳和她爸爸会邀请你吃一餐，并希望主角以后多多光临。选第一项答应她吧！
紫色	11 AM ~ 1 PM	酒吧二楼房间	琳在唱歌，主角上前时被他发现，她害羞起来，立刻想停了下来，并问主角觉得如何，选第一项赞赏她吧！
蓝色	中午 ~ 7 PM	酒吧	琳感到不适，立刻陪同她去看医生吧，记着要选第一项哦！
黄色	11 AM ~ 7 PM	酒吧	琳的爸爸会问主角和他女儿的关系，并会谈及结婚的问题，选第一项准没错的。





女主角 4　姓名：玛莉

生日日期：冬 20

职业（或角色）：图书馆管理员。

喜欢的物品：蔬菜汁、蔬菜牛奶、蕃茄汁、南瓜布丁、起司浓汤、竹笋饭、葡萄果酱、蘑菇饭、松茸饭、葡萄面包、放松茶、放松茶叶、体力药、超强体力药、消除疲劳药、强力消除疲劳药、青之草、绿之草、红之草、松茸、香菇、竹笋、毒菇。



情敌：锻冶屋赛巴拉的孙子格雷。

事件：

爱情度（心的颜色）	时间	地点	经过
黑色	10 AM～4 PM	图书馆	当主角进入图书馆时，看到玛莉在为一些事情烦恼，选第一项"说出来听听吧，不要把烦恼积在心中哦"。原来她是为了写一本小说而烦恼。
紫色	10 AM～4 PM	图书馆	玛莉正在找一本未完成的小说，选第一项帮她找吧！
蓝色	中午～5 PM	马德斯山顶	玛莉感谢主角帮她找回了那本未完成的小说。现在她那本小说已经写好了，要送给主角阅读，选第一项哦！
黄色	11 AM～1 PM	玛丽的家	玛莉的父母在谈论主角的事，然后玛莉的妈妈就会请主角到二楼去（这可是个好机会哦），此时选第二项。

女主角 5　姓名：珀布莉

生日日期：夏 3

职业或角色：鸡场老板的小女儿

喜欢的东西：蜂蜜、三明治、果汁、草莓果酱、草莓牛奶、煎蛋、炒鸡蛋、炒蛋饭、水煮蛋、热牛奶、苹果派、苹果果酱、冰淇淋、蛋糕、巧克力蛋糕、放松茶、巧克力



情敌：只有夏天才会来的凯





事件：

爱情度（心的颜色）	时间	地点	经过
黑色	11 AM～6 PM	鸡场 (要从锻冶屋出来)	珀布莉的鸡走失了，而主角把那只鸡抓住了还给她，之后她问主角是否喜鸡，只要选第一项“喜欢”便可以了喔！
紫色	6 AM～1 PM	主角的牧场	珀布莉突然说想来参观一下，就带她看看吧，选第二项。
蓝色	10 AM～1 PM	教堂	珀布莉想玩扮家庭游戏，之后就去了温泉旁玩，主角扮演爸爸，选第一项。
黄色	10 AM～1 PM	鸡场 / 她的家	珀布莉因为对爸爸的一些误会而和哥哥吵架了，当然要站在她那边，选第一项。

游游提醒：除了以上5位人类女孩以外，大家还能追求一个隐藏角色——女神。什么？你不信，那赶快向下看吧！

主角6　姓名：不详

生日日期：春8

职业（或角色）：女神

喜欢的物品：特别喜欢：马铃薯、青瓜、玉米、南瓜、茄子、地瓜、菠菜、青椒、萝卜、包心菜、番茄、洋葱、胡萝卜、蛋（S、M、L、G、P、X）、羊毛（S、M、L、G、P、X）、牛奶（S、M、L、G、P、X）。

很喜欢：菠萝、草莓。

普通：红色草、橙色草、黄色草、绿色草、青色草、蓝色草、紫色草、黑色草、白色草、竹笋、野葡萄、蘑菇、温泉蛋、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、奶酪（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）、蜂蜜、苹果、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、松蘑、小鱼、中鱼、大鱼。

女神由事件引发出现的方式：

游游提醒：由事件引发神出现时女神的爱情度都会加。

1. 每走一万步、十万步、一百万步、一千万步、一亿步、十亿步，女神都会出现，每次出现女神爱情度 +3000。
2. 出荷所有的货物。
3. 得到所有的物品。
4. 钓鱼数量1万、10万、100万、1000万、1亿、10亿。
5. 下到湖、泉矿场100、200、255层。
6. 湖、泉矿场挖完所有矿石及物品。

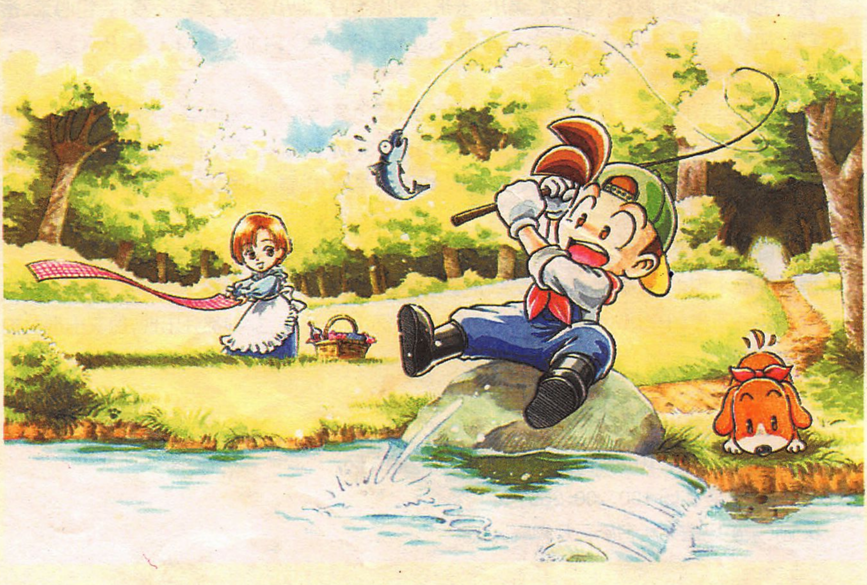
求婚指南

和 MM 关系到了一定程度后，就可以向 MM 求婚呢。只要满足 4 个要求 MM 就会马上答应你哦，还等什么，一起来看看吧！

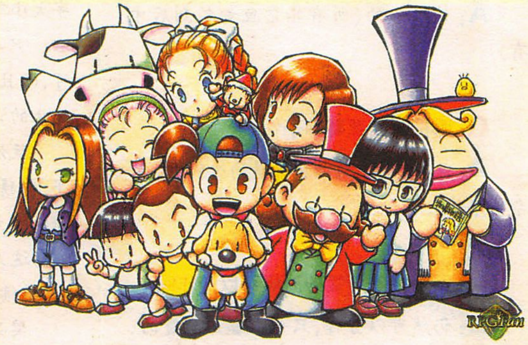
结婚的 4 个条件：
1. 和 MM 的爱情度（心的颜色）到深红色。
2. 必须要有双人床（房屋增筑两次后才能买）。
3. 4 个事件发生，拿到定情信物。
4. 青色羽毛（在杂货店和中国商人那里能买到，价格 1000G）

和女神结婚的苛刻条件：
1. 所有出荷物都卖出过。
2. 钓到全部鱼。
3. 挖到矿石场所有物品。
4. 得到 9 个女神的秘宝
5. 爱情度 60000、有双人大床、玩了 5 年以上。
6. 仍是用青之羽根求婚。

游游提醒：求婚后一星期就是婚期(具体日历上会有结婚日)，婚后还会有很多有趣，惊喜的事发生哦，玩家们快快亲自体验下吧。



游游的问答屋



游游刚玩《牧场物语·矿石镇的伙伴》的时候，经常会出现这样或者那样的问题，网上查到的回答又经常有这样那样的问题。于是游游就把一些困惑自己的问题集合到一起，怎么样？你都明白了吧？

注：由于目前《牧场物语·矿石镇的伙伴》依然火暴，所以这次的问题都是针对这个版本的。《牧场物语》系列还有多个版本，其它版本的问题我们会在以后陆续推出。

Q：小矮人会加工牛奶、鸡蛋、羊毛吗？

A：他们只是直接出货，不会将牛奶、鸡蛋、羊毛进行加工。

Q：如何把牧草彻底除掉？

A：先用镰刀割掉，再用锄头挖。

Q：请问双人床在哪买？

A：电视购物（一般周6）。

Q：为什么电视购物上只有时钟、镜子？

A：房屋要增建才会有其他的。

Q：我想买电视购物里的物品，不知道在哪买？

A：直接到宿屋柜台边打电话（每次10G）。

Q：请问怎样才能得到钓鱼竿？

A：鱼竿可以第一天就拿到。

方法：第一天AM11:00~PM12:00之间到海边商店“扎克的家”，进入就发生事件。

Q：怎样到教堂后面？

A：和神父关系好了之后，就可以从教堂里的门进去。

Q：锻造屋右边的那个空地是做什么的？

A：村别墅。

Q：请问有什么和小矮人打好关系的少花钱又快捷的方法？

A：可以都送面粉。



Q：请问马背上的包袱是干什么的？

A：马背上的包袱=出货箱。

Q：湖之矿石场第九层有一个可以进去的门，里面有水，请问那里可以钓鱼吗？

牧场物语专区

A: 钓鱼王的(所有其它鱼都钓到后才有)。

Q: 哪能买到草莓种子?

A: 当季其他农作物出货量均达到100时杂货店就会有。

Q: 下雨或者下雪的时候可以劳作吗?

A: 仍然可以劳作,只是很容易感冒的,如果感冒了,第二天就得被强制休息一天,有点得不偿失哦!

Q: 怎样才能得到袜子?

A: 在冬天的23日之前,把毛线送给艾莲作礼物,就会得到(但是好像友好度不够的话是不行的)。



Q: 力之果实和不可思议的果实如何得到?

A: 1. 在电视购物中购买到。

2. 湖边矿石场的后面。
3. 牧场里开垦得到。
4. 送女神10样礼物。
5. 湖矿石场第19层挖到。
6. 温泉矿石场100层。
7. 飞盘大赛中赢得。
8. 赛马赢得。
9. 钓鱼时钓到。
10. 赛马中的900张奖票换得。
11. 不可思议的果实:非冬季,连续10天往湖中扔黄瓜。



Q: 请问猜数字大小游戏是怎么回事?

A: 打开电视后,会看到4个方向有不同的节目,这时候会随机出现由女神主持的猜数字大小节目(一天5次左右,只要不断换频道就可,而且在屋子里时间是静止的)。



玩法:女神说一个数字,你猜下一个数字比这个数字大还是小,数字是0~9这几个数。如果相同,继续猜,以猜中的次数决定你的奖品。

奖品:答对3回以上10回以下　年糕或荞麦粉。

答对10回以上15回以下　消闲茶叶(精灵举行的茶话会上必备土特产)。

答对15回以上20回以下　防晒霜。

答对20回以上25回以下　润肤霜。

答对25回以上30回以下　面膜。

答对30回以上40回以下　香水。

答对40回以上50回以下　裙子。

答对50回以上60回以下　黄金木材。

答对60回以上70回以下　古代鱼化石(可以卖5000G)。

答对70回以上80回以下　海岛之宝(可以卖10000G)。

答对80回以上90回以下　番茄酱的制作方法。

答对90回以上100回以下　烤地瓜的制作方法。

Q: 怎样得到挤奶器?

A: 可以在锻冶屋买到(不过要在买牛之后才有哦)。

Q: 请问完成镇长交给的任务能得到什么?

A: 镇长的任务是随机的,不是每次都一样,完成后可以得到黄金木材。



SQUARE，无法完结的《最终幻想》，一个游戏的神话，抓住了无数玩家的心。

ENIX，不断成长的《勇者斗恶龙》，号称“国人级”的游戏，一个陪伴了三代人的游戏。

SQUARE + ENIX，又将造就一个什么奇迹呢？我们拭目以待……

本专区的目的就是为大家营造一个克威尔（SQUARE）的幻想世界，不但有《最终幻想》、还有《勇者斗恶龙》、《新约·圣剑传说》。实现自己的幻想之旅，从现在开始！

幻想系列专区

《勇者斗恶龙怪兽篇 3 旅团之心》终极研究(一)

《勇者斗恶龙怪兽篇 3 旅团之心》
[ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート]
(Dragon Quest Monsters: Caravan Heart)
发售日期:2003 年 3 月 29 日
游戏类别:RPG



宝玉篇

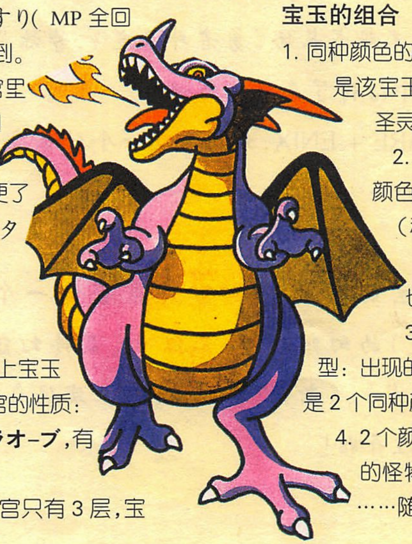
オーブのダンジョン解谜

2 周目后，游戏主要就是围绕史莱姆岛上的这个迷宫来进行。

オーブ(以下为宝玉)的收集

主要通过占卜师的能力，前往地图上的 X 字标记的地方得到(寻找时请活用 XXXX のハネ,方便)。最好用マスター级的,一次能占卜到 8 颗。另外一个方法就是在森林里发生的泉之圣灵事件，选择せかいじゅのしずく(全 HP 全回复)、せかいじゅのは(复活)、エルフののみぐすり(MP 全回复)的道具任一即可得到。

友情提示：在迷宫里行走时带上商人、地图士、占卜师,能看清地形、宝箱、台阶,极大方便了攻关。当然最好用マスター级的。



宝玉的运用

安装在神殿里神像上宝玉的种类、数量决定了迷宫的性质:

普通宝玉(即**カーラオーブ**,有色宝玉):

1. 一个的场合:迷宫只有 3 层,宝箱数量 0~1 个 / 层，里面的道具也是药草之类的低级货,3F 的宝箱里的道具也一般;

2. 二个的场合:迷宫有 5 层,宝箱数量 0~2/ 层,里面的是一般的道具如魔法圣水,5F 的道具半斤八两;

3. 三个的场合:迷宫有 7 层,宝箱数量 0~2 个 / 层,里面的道具同上,7F 的道具一般是能力种子;

4. 四个的场合:迷宫有 15 层,宝箱数量 0~4 个 / 层,里面大多是能力种子,在最顶层的是圣灵 Boss。以这种情况为主。

无论哪种情况怪物能力都一样。

宝玉的组合

1. 同种颜色的宝玉 4 个:出现的怪物都是该宝玉相对应的系别的怪物和圣灵;

2. 一种其他颜色 +3 个同一颜色:出现的怪物 60%~80%(种类)是 3 个同种颜色的宝玉对应的，圣灵 Boss 也是一样;

3. 3 种颜色,1+1+2 的类型：出现的怪物 20%~60%和 Boss 是 2 个同种颜色宝玉对应的;

4. 2 个颜色相同的宝玉两组:出现的怪物种类大致相当,Boss 则……随机;

5. 4 个颜色各不相同的组合：同上

迷宫形态

风、光、水圣灵所在的迷宫，形态为塔，特点是路程单一，容易走，损伤地形少，宝箱少，有陷阱会掉到下一层；地、火、暗圣灵所在的迷宫，迷宫形态为洞窟，特点是正好和塔相反。

特殊宝玉

从各个圣灵的战斗胜利后得到的宝玉，只须一个，就拥有和 4 个普通宝玉的效果（使用时和僧侣对话）。

特殊阶层

1. 有一旅行者提供帮助，职业有医术士（回复异常状态）、战士（下一 F 怪物出现率上升）、商人（买卖道具，有稀有的道具）、小丑（下一层怪物不会出现）；

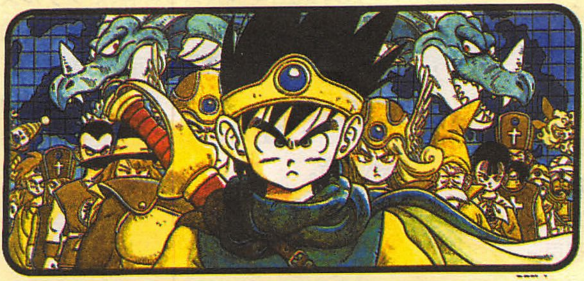
2. 一个赌徒和 8 个宝箱，发了~；

3. 楼梯口有怪物把守，打败它（它们）后得到心（为该楼层会出现的怪物）。

特殊阶层出现在 3~5F、7~9F、10~13F，必定会出现，各一次（有很低的几率出现 2/4 次）！

放好宝玉后和僧侣对话完后，迷宫的形态已经定下来了，用 S/L 让特殊阶层变化的企图是无法得逞的，只有离开迷宫后再进入，特殊阶层才会变化。

迷宫各阶层怪物出现种类 & 星数：



1F：一星

2F：一星 + 二星

3F：二星

4F：二星

5F：二星 + 三星

6F：二星 + 三星

7F：三星

8F：三星

9F：三星 + 四星

10F：三星 + 四星

11F：四星

12F：四星

13F：四星 + 五星

14F：五星 + 六星（放了几种颜色的宝玉就有几种）

15F：Boss

. 关于出现的怪物的相貌：由于离开此层再回来后会变化，所以只要有耐心就可以看到全部的相貌。

怪物的实力：基本上是和自己队伍里怪物的实力（不管有没有带在马车里）是相对应的，所以逃跑成功率不高……

面对圣灵 Boss……

第一项（オーブのがほしい）：要求得到特殊宝玉，在 12 个回合内胜出才可以。在一般情况下，8 回合胜出为前面的宝玉（见下），9~12 回合为后一宝玉。

各圣灵所对应的特殊宝玉如下：

火：**せいじゅう（世界）のオーブ、ほのお（火）のオーブ**

地：**ばしゃ（马车）のオーブ、ち（地）のオーブ**

水：**マルタ（圆木）のオーブ、みず（水）のオーブ**

风：**タイジュ（大树）のオーブ、かぜ（风）のオーブ**

暗：**しゃしんのオーブ、りゅう（龙）のオーブ**

幻想系列专区

光：**ひかり（光）のオーブ、メタル（金属）のオーブ**

第二项（心**がほしい**）：得到稀有的心

各圣灵所对应的心如下：（注：所有这些



心中的 6 星怪物的心，就是中间的心只有这个途径才可得到）

火：**ひのせいれい、しんりゅう、にじくじゅく**

地：**ちのせいれい、インフェルゴン、キングレオ**

水：**みずのせいれい、グランスライム、マスタースライム**

风：**かぜのせいれい、スカラベーダー、ローズバドラー**

暗：**やみのせいれい、ナイトリッチ、グラコス**

光：**ひかりのせいれい、ドラゴンマシン、キラーマシン2**

第三项（**つよくなりたい**）：怪物的能力各 +30。

各圣灵加的能力如下：

地：HP；水：防御；火：攻击；风：速度；光：智力；暗：MP。

第四项（**かんがたい**）：什么都不干直接走人……

各颜色普通宝玉所对应的怪物 & 圣灵：

红（レッド）：魔兽系，火之圣灵

黄（イエロ）：动物系 ，地之圣灵

蓝（ブル）：史莱姆系，水之圣灵

绿（グリーン）：自然系，风之圣灵

紫（パープル）：恶魔系，暗之圣灵

银（ジルバ）：物质系，光之圣灵

如上所示，放置哪一颜色的宝玉，迷宫里就会出现与其相对应的系的怪物（比如同时放红和绿，就会出现魔物和自然系的怪物）和圣灵。

特殊宝玉（即精灵のオーブ）

战斗方法详见强力队伍组成简介，用第 2 套方案会更简单一些。

（注意：此类迷宫的每层怪物都是固定的）

ばしゃのオーブ

只有 7 层，里面全是物质系怪物，从 1 星到 6 星全有。7F 的老人中 3 个选项依次为 1. 给马车加 1 的载重（马车 MAX 载重为 16）；2.离开；3.没有什么作用。

ひかりのオーブ

全 15 层，里面有元素系和史莱姆系的怪物，在 8F 后有圣灵出现，一次 3 种（如果此时的特殊阶层为怪物把守的话，可以轻易得到圣灵的心），15F 的 Boss 为**てんかいじゅう**，HP22000、MP999，特定（好象是 12）回合内打败它可以得到心（或营地里用 100 枚小徽章交换）[选第一项**たたかう**——战斗，下同]，此 Boss 还有一独角兽助阵，另外还会用**ひかりのはどう**，虽然状态魔法抗性一般，但一用这个特技，对其用的降防将全都无效，所以用第一个方案会更好些。

メタルのオーブ

只有 3 层，里面只有 3 种怪物：**メタルスライム、はぐれメタル、メタルキング**，3F 的 Boss 是 3 个黄金史莱姆，特定（好像是 12）回合内打败它们，其心入手。注意，他们的 HP 很高，不好对付。另外，此迷宫是最好的练级场所。

りゅうのオーブ

全 7 层，里面全是魔物系中的各种龙，7F

的Boss是**りゅうおう**（龙王），HP18000、MP999，他旁边还有2头龙助阵，状态魔法抗性一般，特定（好像是12）回合内打败它可以得到心，不过他的心在龙王城也可以得到（只有一次）。

ほのお、ち、みず、かぜのオーブ

4个一起发挥作用，相当于2周目最终战再打一遍（15F）……特定（好像是15）回合内打败Boss**ギスヴァーグ**后得到他的心，状态魔法抗性一般，HP30000、MP999。

せいじゅうのオーブ

全15F，怪物出现同**ひかりのオーブ**的，Boss是本作的最强Boss**マスタードラゴン**（主龙），HP50000，MP999，状态魔法抗性一般，特定（好像是20）回合内打败他才可得到他的心，如果13回合内还没有打败他的话，他会一直用HP回复魔法（每次大约回复1000~1500），拖延时间，可能会拖到四五十回合，注意他会用**やけつきいき**，不要派抗性低下的怪物出战，否则中了麻痹就不好办了。

じゃしんのオーブ

全15F，怪物全是恶魔系的，Boss为**デュラン**，HP20000、MP800，状态魔法抗性不高，特定（好像是8）回合内打败他可以得到他的心。

タイジュのオーブ

全7F，怪物为自然系和元素系，Boss是DQM里的那只绵羊（绵崽），HP19500、MP999，状态魔法抗性很高，同样是特定（好像是12）回合内打败他可以得到他的心。

マルタのオーブ

还是7F，怪物为元素/魔物/动物/史莱姆系，Boss是DQM2里的黑绵羊（恶崽），HP18500、MP999，状态魔法抗性不高，仍然是特定（好像是12）回合内打败他可以得到他的心。



关于四大幻魔

特定回合内（大概是10）打败他们就可以得到他们的心，虽然没有什么用处，但是起码还有点收藏价值嘛（只能得到一个，但可以挑战N次）：

カカロン（**蝴蝶仙子**）

HP12000、MP999，旁边有3个她的食物（汗……）。由于会使用**すなけむり**和**マヌーサ**，两个都是敌人命中率下降，造成很难打中她，不过只要等级远远高过她就可以提高命中率。另外要注意的是出战的怪物抗性要高，不然中了**マヌーサ**的话，就基本不要指望能达成条件了……

クシャラミ（**绯红仙子**）

HP14000、MP999，旁边有两个小恶魔帮忙，除了会跳混乱舞来干扰以外，其他就没有什么特点了，比较容易达成条件。

バルバル（**战神**）

HP16000、MP999，两旁分别是他的斧和刀，注意那把刀会用攻击力翻倍魔法。最容易对付的幻魔……

ドメデイ（**多美帝**）

HP16000、MP999，连图鉴上都说他是幻魔中最强的，确实如此，他身边的两头牛的皮够厚（HP3000），而且他还会用复活魔法，更讨厌的是当他快挂时那两头牛还会给他护卫，造成攻击转移，然后他又复活那两头牛~

提示：4大幻魔的抗性都不高，可以用降防的方法来攻击。

转身篇

转身法则

经过总结，全200种怪物中，除了近30种转身方法只有有限的一两种以外（该怪物

的心 2 个,以及图鉴上的方法,有部分只有图鉴上的方法),其他的怪物转身方法之多可以用“令人发指”来形容!,比较一般的都有 10 种以上的方法,多的……甚至可以用“不计其数”来描述了!无须任何特殊怪物的心,只要满足星数和系别即可,连转生的怪物本来的面貌都可以不用理会……姑且称它为“转身法则”吧。

怪物转身时的星数由怪物本身的星数、转身时所运用的心的星数决定,比如:某 2 星怪物,转时用了 2 个不超过一星的心,则转后还是 2 星,即星数不变(下文称此类为 A 类);用的心中有至少一个超过 2 心,则怪物转后为 3 星,即星数提高(下文称此类为 B 类);在 2 星以上怪物的转身中,既可以用 A 又可以用 B,以下以 B 类为准。

简称:史——史莱姆系;动——动物系;魔——魔物系;自——自然系;物——物质系;恶——恶魔系;元——元素系;

史 1——史莱姆系 1 星怪物,依次类推……

怪物成长上限的计算方法:

在没有附加值时:1 星——Lv15;2 星——20;3 星——25;4 星——30;5 星——35;6 星——40。误差在 3 左右,随星数提高增加,但不超过 10。

有附加值时:附加值 + 没有附加值时的成长上限 = 现时的成长上限。同样误差在 3 左右。

附加值的增加:转身时增加,转为其他系时每 10 级 +1;转为同一系时附加值在每 10 级 +1 的基础上再 +2。

6 星怪物的烦恼:

有些 6星怪物其实能力并不理想,如长老史莱姆那可怜的防御力等等,但无论用什么样的心来转,他们的样子就是不会变化——除了**あそびにん**(游人)类的心,转时用了此类心后星数就会下降(几级的就降几星),样子当然变啦,这样就解决了既要收集又要强力怪物的矛盾了(其实他们也还是强的……)。得到那类心的方法就是通过开除该类职业的仲间得到(反正他们也没什么用,汗……),或是救助旅行者得到,不过几率比较低。

还有另外一种方法,不过……我想,看过的人都不会去用吧?方法是:利用超级稀有的怪物的心(6 星怪物或元素系的 Boss)的心两个来转,会转为使用的心的下一星级(或是说原型)怪物。

不符合此法则的怪物都把具体的转身方法列出,加了括号的为可以用该怪物的心×2 来转。(括号里的是中文名字)

史莱姆系

1.**スライム**(史莱姆)= 史 1/ 元 1& 史 + 史 / 自,史 1& 自 + 元;自 1& 史 + 史 / 元

2. **バブルスライム**(泡沫史莱姆)= 史 1& 史 + 动;动 1& 史 + 史

3. **アクアスライム**(水中史莱姆)= 史 1& 史 + 魔 / 恶;魔 1/ 恶 1& 史 + 史

4.**マグマスライム**(岩浆史莱姆)= 史 1/ 元 1& 史 + 元

5. **こんぺいとう** = 史 1& 史 + 物;物 1& 史 + 史(以上为 A 类,以下则为 B 类)

6. **メタルスライム**(金属史莱姆)= 史 1& 史 + 魔;魔 1& 史 + 史

7. **ホイミスライム**(医疗史莱姆)= 史 1& 史 + 史 / 恶;元 1/ 恶 1& 史 + 史

8. **スライムつむり**(贝壳史莱姆)= 史 1& 史 + 动 / 物; 动 1& 史 + 史; 物 1& 动 + 动

9.**リーファ**(植物史莱姆)= 史 1& 自 + 史 / 元;;元 1& 史 + 自;自 1& 史 + 史 / 元

10. **スノーム**(雪人)= 史 1/ 元 1& 史 + 元

11. **キングスライム**(史莱姆王)=(**ス**

ライム+8&スライム+スライム）

12.はぐれメタル（迷散金属）=史2&史+元

13. ダ-クスライム（暗黑史莱姆）=史2&史+魔/物;物2/魔2&史+史

14. スライムナイト（史莱姆骑士）=史2&史+史/恶;恶2&史+史

15. バブルキング（泡沫王）=史2&史+动/自;动2&史+史;自2&史+史/元

16. メタルキング（金属王）=（はぐれメタル&はぐれメタル+はぐれメタル）

17. クリスタルスライム（钻石史莱姆）=史3/元3&史+元

18. ダ-クナイト（暗黑骑士）=史3&史+动/魔/物;物3/魔3&史+史

19. エンゼルスライム（天使史莱姆）=史3&史+史/自;自3&史+史/元;元3&史+史/自

20. まどうスライム（魔法史莱姆）=史3&史+恶;恶3&史+史

21. ゴ-ルデンスライム（黄金史莱姆）=（メタルキング&メタルキング的心+メタルキング的心）

22. ダ-クキング（暗黑王）=史4&史+动/魔/恶;魔4/恶4/物4/动4&史+史

23.マスタ-スライム（大师史莱姆）=史4/元4&史+元

24. スピンスライム（旋转史莱姆）=史4&史+史/自/物,自+元;物4&史+史;自4&史+史/元;元4&史+史/自（再提示一遍,2星以上的怪物可以用同星的来转,但用来转的心不能超过那级别的星数）

25. グランスライム（长老史莱姆）=ゴ-ルデンスライム&ゴ-ルデンスライム+ゴ-ルデンスライム

动物系

26. ベビ-パンサ-（小猎豹）=动1&动+魔;魔1&动+动

27. ももんじゃ（猴鸭）=动1/元1&动+史/动;史1&动+动/元;自1&动+史

28.いわとびあくま（恶魔鸟）=动1&动+恶;恶1&动+动

29. キラ-スコップ（持铲鼹鼠）=动1&动+物;物1&动+动

30.おばけヒトテ（怪物海星）=动1&自+史/动,史+元;史1/元1&动+自;自1&动+动/元

31. とつげきうお（食人鲨）=动1/元1&动+元（以上为A类,以下为B类）

32. ねこまどう（魔法猫）=动1&动+恶;恶1&动+动

33. ベロゴン（大舌头）=动1/元1&动+史/动,史+元/自;史1&动+元/动/自;自1&动+史

34. ぐんたいガニ（军队蟹）=动1&动+物;物1&动+动

35. アルミラ-ジ（有角兔）=动1/元1&动+元

36. ジャイアントバット（巨型蝙蝠）=动1&动+魔;魔1&动+动

37. おばれうしどり（半鸟牛）=动1/元1&动+自,史+元;自1&动+动/元

38. ユニコ-ン（独角兽）=动2&动+史/自/元;自2&史+动

39. ヘルコンドル（地狱鹰）=动2&自+动/元;自2&元/动+动

40. アイアンタ-トル（铁龟）=动2&动+物;物2&动+动

41. グリズリ-（恶熊）=动2&动+恶;恶2&动+动

42. キラ-エイプ（杀手猩猩）=动2&动+动

43. ゴ-トドン（蓝山羊）=动2&动+魔;魔2&动+动

44.だいおうイカ（大王乌贼）=动3/元

幻想系列专区

3&动+元

45. **ビックももんじゃ**(巨猴鸭)=(**ももんじゃ+30&ももんじゃ+ももんじゃ**)

46. **ダ-クホ-ン**(黑角)=动3&动+魔/恶;魔3/恶3&动+动

47. **アイアンホ-ク**(铁鸡)=动3&动+物;物3&动+动

48. **ドドマン**(海狮兽)=动3/元3&动+史/动;史3&动+元/动/自;自3&动+史

49. **トライワインダ-**(三尾响尾蛇)=动3&自+动/元;自3&动+元/动;元3&动+自

50. **キングレオ**(狮王)=动4/元4&动+元

51. **グランドシャ-ク**(陆行鲨)=动4&动+魔/自,自+元;魔4&动+动;自4&动+元/动;元4&动+自

52. **キラ-パンサ-**(杀手豹)=(**ベビ-パンサ-+30&ベビ-パンサ-+ベビ-パンサ-**)

53.**パオ-ム**(巨象)=动4/元4&动+史/动,史+元/自;史4&动+元/自/动;自4&动+史

54. **マッスルコング**(投石猩猩)=动4&动+物/恶;物4/恶4&动+动

55. **インフェルゴン**(麒麟)=**キングレオ&キラ-パンサ-+キラ-パンサ-**



魔物系

56. **ドラゴンキッズ**(龙崽子)=魔1&史+魔/自/元;史1&魔+魔/自/元;元1/自1&魔+史

57.**ドラキ-**(小蝙蝠)=魔1&动+史/自/元/魔;史1/元1/自1&动+魔;动1&魔+史/元/自/魔

58. **ドラドン**(土龙)=魔1&魔+魔,物+史/动/自/元/魔;史1/动1/自1&魔+物;元1&魔+魔/物;物1&魔+史/动/自/元/魔;恶1&魔+史/动/自/元/魔/物

59. **つちわらし**(长舌头)=魔1/元1&魔+元

60. **ドロル**(得洛尔)=魔1&自+魔/元;元1&魔+自;自1&魔+魔/元

61. **リップス**(利普斯)=魔1&恶+史/动/魔/自/物/元;史1/动1/自1&魔+恶;元1/物1&魔+恶(以上为A类,以下为B类)

62. **ドラゴン**(龙)=魔1/元1&魔+魔

63. **キメラ**(怪鹰)=魔1&自+魔/元;元1&魔+自;自1&魔+魔/元

64. **ドラゴンマッド**(泥龙)=魔1&物+史/动/魔/自/元;史1/动1/元1/自1&魔+物;物1&魔+史/动/自/元/魔

65. **ビックアイ**(大眼)=魔1&魔/元,史+魔/自/元;史1&魔+元/自/魔;元1&魔+史/元;自1&魔+史

66.**とかげせんし**(恶龙战士)=魔1&恶+史/动/魔/自/物/元;史1/动1/元1/物1/自1&魔+恶;恶1&魔+史/动/自/元/魔/物

67.**オ-ク**(野猪)=魔1&动+史/魔/自/元;史1/元1/自1&动+魔;动1&魔+史/元/自/魔

68. **ひくいどり**(食火鸟)=魔2&魔+自

69. **ホ-クブリザ-ド**(冰鸟)=魔2&元+魔/自;自2&魔+魔/元

70. **ストロングアニマル**(强壮兽)=魔2&动+史/元/魔/自;史2/自2&魔+动;动2&魔+史/元/魔/自

71. **ソ-ドドラゴン**(剑龙)=魔2&魔+魔,物+史/元/动/魔/自;史2/动2/自2&魔+物;物2&魔+史/动/元/魔/自

72. **ブ-バ-**（胖龙）=魔2&史+元/自/魔;史2&魔+元/魔/自;自2&史+魔

73.**ガ-ゴイル**（店主）=魔2&恶+史/元/动/物/自/魔；史2/物2/自2&魔+恶;恶2&魔+史/元/动/自/物

74. **やまとのおろき**（八岐大蛇）=魔3/元3&魔+元

75. **スカルゴン**（骸骨龙）=魔3&物+史/魔/元/动/自；史3/动3&魔+物;物3&魔+史/动/元/魔/自；自3/元3&魔+物

76. **アンドレアル**（翼龙）=魔3/恶3&恶+史/元/动/魔/自/物；史3/动3/物3&魔+恶;自3/元3&魔+恶

77. **バトルレックス**（战斧龙）=魔3&史+元/动/自/魔,动+自/元/魔;史3&魔+动/元/魔/自;动3&魔+史/元/魔/自;自3/元3&魔+史/动

78. **さそりア-マ-**（盔甲蝎）=魔3&自+元/魔;自3&魔+元/魔;元3&魔+自

79. **グレイトドラゴン**（灰龙）=魔3/元3&魔+魔

80. **にじくじゃく**（彩虹孔雀）=魔4&史+魔/自/元,自+元/魔;史4&魔+元/自/魔；自4&魔+史/元/魔；元4&魔+史/自

81.**カオスドレイク**（混沌龙）=魔4&魔+元，动+自/史/魔；史4/自4&魔+动；元4&魔+动/元；动4&魔+史/魔/自/元

82. **セルゲイナス**（半人马）=魔4/恶4&恶+史/元/动/魔/自/物,物+史/元/动/魔/自;史4/自4元4/动4&魔+物/恶;物4&魔+史/动/魔/自/恶/元

83. **ギガントドラゴン**（巨龙）=魔4/元4&魔+魔

84. **ジエノダ-ク**（暗黑魔龙）=（**アンドレアル&やまとのおろき+グレイトドラゴン**，可把两心中任何一心换成**かぼちゃのきし**）

85. **しんりゅう**（神龙）=**ジエノダ-ク&ギガントドラゴン+キングレオ**

自然系

86. **ナスビナ-ラ**（茄子怪）=自1/元1&自+元/自

87. **せみもぐら**（寄居蟹）=自1&自+动;动1&自+自

88. **おおみみず**（大蚯蚓）=自1&自+史;史1&自+自

89. **サボテンボ-ル**（仙人球）=自1&自+物;物1&自+自

90. **おおなめくじ**（大蛞蝓）=自1&自+恶;恶1&自+自

91. **はなもどき**（跳舞花）=自1&自+魔;魔1&自+自（以上为A类,以下为B类）

92. **マタンゴ**（毒蘑菇）=自1&自+动;动1&自+自

93. **オパビ-**（奥帕比）=自1&自+魔;魔1&自+自

94. **ミノ-ン**（米侬）=自1&自+物;物1&自+自

95. **マッドプラント**（泥浆植物）=自1&自+史;史1&自+自

96. **マロンマン**（玛伦曼）=自1&自+恶;恶1&自+自

97. **はなワカセミ**（花麻雀）=自1/元1&自+元/自

98. **ひとくいそう**（食人草）=自2&自+元/自

99.**よろいムカデ**（盔甲蜈蚣）=自2&自+物;物2&自+自

100. **おおきつち**（大木棰）=自2&自+动;动2&自+自

101. **ダンスキャロット**（跳舞萝卜）=自2&自+恶;恶2&自+自

幻想系列专区

102.**オニオンマスター**(洋葱大师)=自2&自+魔;魔2&自+自

103. **きりかぶおばけ**(断树桩)=自2&自+史;史2&自+自

104.**じんめんじゅ**(人面树)=自3/元3&自+元/自

105.**ヘルホーネット**(地狱蜂)=自3&自+恶;恶3&自+自

106.**かぼちゃのきし**(南瓜骑士)=自3&自+魔;魔3&自+自

107.**プチヒーロー**(小英雄)=自3&自+史;史3&自+自

108.**ベルザブル**=自3&自+动;动3&自+自

109.**おおさそり**(大蝎子)=自3&自+物;物3&自+自

110.**ローズバドラー**(玫瑰战士)=自4/元4&自+自/元

111. **ドロルリウム**=自4&自+魔/恶;魔4/恶4&自+自

112.**デスサイザー**(死亡螳螂)=自4&自+动/物;物4/动4&自+自

113.**ふゆうじゅ**(浮游树)=自4&自+史;史4&自+自

114.**スカラベーダー**(防御天牛)=**デスサイザー&デスサイザー+ジェノダーク/キングレオ**

物质系

115. **マドハンド**(泥手)=物1&史+物/自/元;史1&物+元/自/物;元1/自1&物+史

116.**とげぼうず**(刺娃)=物1/元1&物+动/自,史+动;史1&动+物;自1&物+动/元/物

117.**おばけキャンドル**(跳动蜡烛)=物1&物+恶;恶1&物+物

118. **とつげきこぞう**(小石像)=物1&物+魔;元1&动+元;魔1&物+物

119.**トーテムキラー**(杀手面具)=物1/元1&物+物

120.**パペットマン**(傀儡人)=物1/元1&物+元(以上为A类,以下为B类)

121. **ミミック**(怪物箱)=物1&物+恶;恶1&物+物

122.**ドロヌーバ**(泥浆人偶)=物1&物+史/自,史+元/自;史1&物+自/元/物;元1&物+史/自;自1&物+史/元/物

123.**ファントムグラス**(玻璃幽灵)=物1&物+魔;魔1&物+物

124.**おどるほうせき**(跳舞宝石)=物1/元1&物+元

125. **ひとくいサーベル**(食人军刀)=物1&动+物/元,史+动/自;史1/元1/自1&动+物;动1&物+史/元/自/物

126.**つじぎりアックス**(切裂斧)=物1/元1&物+物

127. **ゴーレム**(石头人)=物2&物+魔,动+史/元/自/物;魔2&物+物;自2&物+动

128.**ばくだんいわ**(爆弹岩)=物2&物+元

129. **がんせきグモ**(岩石蜘蛛)=物2&自+物/元;自2&物+物/元

130.**さまようよろい**(徘徊铠甲)=物2&物+史/恶,史+元/自;恶2&物+物;自2&物+史

131.**プロトキラー**(职业杀手)=物2&物+物

132.**さまようしんかん**(徘徊神官)=(**ファントムグラス&ミミック+ばけものしんぷ**)

133.**うごくせきぞう**(转动石像)=物3&动+物/史/自/元;自3/元3&物+动

134.**ひょうがまじん**(冰河魔人)=物

3/元 3& 物 + 元

135. **ようがんまじん**（熔岩魔人）= 物 3& 物 / 元 + 自；自 3& 物 + 元 / 物；元 3& 物 + 自

136. **デッドマスカ-**（死人画皮）= 物 3& 物 + 恶；魔 3& 物 + 物

137. **キラ-マシン**（杀手机器）= 物 3/ 元 3& 物 + 物

138. **あくまのカガミ**（恶魔镜）= 物 3& 物 + 史 / 恶.史 + 自 / 元；恶 3& 物 + 物；自 3/ 元 3& 物 + 史

139. **グリフイクス**（斯芬克斯）= 物 4& 物 + 动 / 魔 / 物，动 + 史 / 自 / 元；自 4& 动 + 物；元 4& 动 + 动 / 物；动 4& 物 + 史 / 自 / 物 / 元

140. **ダ-ククリスタル**（暗黑钻石）= 物 4& 物 + 史 / 自 / 元 / 恶，史 + 自 / 元；魔 4/ 恶 4& 物 + 物；自 4& 物 + 史 / 元 / 物；元 4& 动 + 史 / 自 / 元

141. **キラ-マシン2**（杀手机器 2）=（**キラ-マシン&キラ-マシン+キラ-マシン**）

142. **ドラゴンマシン**（机械龙）=**キラ-マシン2&キラ-マシン2+ギガントドラゴン**

恶魔系

143. **ベビ-サタン**（小撒旦）= 恶 1& 恶 + 恶，物 + 史 / 动 / 自 / 恶；史 1/ 自 1& 恶 + 物；元 1& 恶 + 物 / 恶；物 1& 恶 + 史 / 动 / 自 / 恶 / 元

144. **しにがみ**（死神）= 恶 1& 自 + 恶 / 元；元 1& 恶 + 自；自 1& 恶 + 恶 / 元

145. **ゴ-スト**（恶鬼）= 恶 1& 史 + 自 / 恶 / 元；史 1& 恶 + 自 / 恶；元 1/ 自 1& 恶 + 史

146. **くさつたしたい**（腐尸）= 恶 1& 恶 + 魔；魔 1& 恶 + 恶

147. **マ-マン**（人鱼）= 恶 1/ 元 1& 恶 + 元

148. **バンパイアラット**（吸血鼠）= 恶 1& 动 +/ 史 / 自 / 恶 / 元；史 1/ 元 1/ 自 1& 动 + 恶；动 1& 恶 + 史 / 元 / 恶 / 自（以上为 A 类，以下为 B 类）

149. **アニマルゾンビ**（动物尸体）= 恶 1/ 元 1& 恶 + 动 / 自，动 + 史 / 自 / 元；动 1& 恶 + 史 / 元 / 自 / 恶；自 1& 恶 + 动 / 元 / 恶

150. **ポムポムボム**（漂浮炸弹）= 恶 1& 史 + 自 / 恶 / 元；史 1& 恶 + 自 / 恶；元 1/ 自 1& 恶 + 史

151. **マミ-**（木乃伊）= 恶 1& 物 + 史 / 动 / 自 / 恶 / 元；史 1& 恶 + 物；动 1/ 元 1/ 自 1& 恶 + 物；物 1& 恶 + 史 / 动 / 自 / 恶 / 元

152. **しりょうきし**（死灵骑士）= 恶 1& 恶 + 魔；魔 1& 恶 + 恶

153. **シャド-**（影子）= 恶 1/ 元 1& 恶 + 元

154. **ばけものしんぷ**（怪物神甫）= 恶 1/ 元 1& 恶 + 恶

155. **ア-クデ-モン**（上级恶魔）= 恶 2& 恶 + 魔；魔 2& 恶 + 恶

156. **デビルア-マ-**（铠甲恶魔）= 恶 2& 恶 + 物；史 2/ 自 2& 恶 + 物；物 2& 恶 + 史 / 动 / 自 / 元 / 恶

157. **ギガンテス**（独眼巨人）= 恶 2& 恶 + 动；史 2/ 自 2& 恶 + 动；动 2& 恶 + 史 / 自 / 元 / 恶

158. **バ-サ-カ**（狂战士）= 恶 2& 恶 + 史 / 自；史 2& 恶 + 自；自 2& 恶 + 史 / 元 / 恶

159. **じごくのもんばん**（地狱门卫）= 恶 2& 恶 + 恶

160. **シルバ-デビル**（银恶魔）= 恶 2& 恶 + 元

161. **ジャミラス**（杰米拉斯）= 恶 3& 恶 + 魔；魔 3& 恶 + 恶

162. **がいこうけんし**（骸骨剑士）=

幻想系列专区

（しりょうきし&しりょうきし+スカルゴン）

163. **ボストーロル**（食人魔首领）= 恶 3/元 3&恶 + 动/自，动 + 史/自/元；史 3&恶 + 物；动 3&恶 + 恶/史/自/元；自 3&恶 + 动/元/恶

164. **ランプのまおう**（灯魔王）= 恶 3/元 3&恶 + 元

165. **ドラゴンライダー**（龙骑士）= 恶 3/自 3/元 3&恶 + 史/物，物 + 动/自/元，史 + 自/物/元；史 3&恶 + 自/物/元/恶；动 3&恶 + 物；物 3&恶 + 史/动/自/元/恶

166. **あくましんかん**（恶魔神官）= 恶 3/元 3&恶 + 恶

167. **ワイトキング**（白皇）=**（がいこうけんし&がいこうけんし+だいまどう）**

168. **グランドサタン**（巨撒旦）= 恶 4&恶 + 史/魔，史 + 自/元；史 4&恶 + 元/自/恶；魔 4&恶 + 恶；自 4/元 4&恶 + 史

169. **グラコス**（水怪）= 恶 4/元 4&恶 + 自/元；恶 4&自 + 元；自 4&恶 + 元/恶

170. **くさりまじん**（锁链魔人）= 恶 4/元 4&恶 + 动/物，史 + 动/物，动 + 自/物/元，自 + 物，物 + 元；物 4&恶 + 史/动/自/恶/元；自 4&恶 + 动/物；动 4&恶 + 史/自/物/恶/元

171. **だいまどう**（大魔道）= 恶 4/元 4&恶 + 恶

172. **ナイトリッチ**（僵尸骑士）=**ワイトキング&だいまどう+だいまどう**

元素系

173. **ギズモ**（魔云）= 元 1/物 1&元 + 元

174. **かまいたち**（镰鼬）= 魔 1/恶 1&元 + 元

175. **キラーウエーブ**（杀手海浪）= 自 1&元 + 元（以上为 A 类，以下为 B 类）

176. **くものだいおう**（云之大王）= 元 1/物 1&元 + 元

177. **フレアム**（火焰人）= 魔 1/恶 1&元 + 元

178. **ブリザード**（冰焰人）= 自 1&元 + 元

179. **ちのせいれい**（地之圣灵）=**イイロ&ちのせいれい+キングレオ**

180. **みずのせいれい**（水之圣灵）=**アルー&みずのせいれい+グラコス**

181. **ひのせいれい**（火之圣灵）=**ピモ&ひのせいれい+りゅうおう**

182. **かぜのせいれい**（风之圣灵）=**ドリーン&かぜのせいれい+セルゲイナス**

183. **ひかりのせいれい**（光之圣灵）=**やみのせいれい&ひかりのせいれい+ゴールデンスライム**

184. **やみのせいれい**（暗之圣灵）=**パーラル&やみのせいれい+にじくじゃく**

185. **イイロ**（黄精灵）= 动 2/魔 2/物 2/恶 2&元 + 元

186. **ピモ**（红精灵）= 动 3/魔 3/恶 3&元 + 元

187. **カカロン**（蝴蝶仙子）=**みずのせいれい&ドロルリウム+しんりゅう**

188. **クシャラミ**（绯红仙子）=**ひのせいれい&ジェノダーク+インフェルゴン**

189. **バルバル**（战神）=**ちのせいれい&マッスルコング+ナイトリッチ**

190. **ドメデイ**（多美帝）=**バルバル&グリフィクス+デュラン**

191. **りゅうおう**（龙王）=**デュラン&カオスドレイク+しんりゅう**

192. **デュラン**（特朗）=**やみのせいれい&スカラベーダー+キラーマシン2**

193. **アルー**（蓝精灵）= 元 3/物 3/史 3/自 3&元 + 元

194. **ドリーン**（绿精灵）= 史 2/自 2/元 2&元 + 元

195. **わたぼう**(绵崽)=**てんかいじゅう+50&ゴ-ルデンスライム+グランスライム**

196. **ワルぼう**(恶崽)=**デュラン+50&ダ-クスライム+グランスライム**

197. **てんかいじゅう**(天台柱)=**ひかりのせいれい&てんかいじゅう+わたぼう**

198. **ギスヴァ-ゲ**(邪神)=**ドメデイ&ドラゴンマシン+ワルぼう**

199. **パ-ラル**(紫精灵)=全4&元+元

200. **マスタ-ドラゴン**(主龙)=**てんかいじゅう+99&マスタ-ドラゴン+ギスヴァ-ゲ**

转生规则

看了上面这么多的转生方法，有点晕了吧？搜集那么多资料，我也晕乎乎的~，你尽管粗看每个方法，但以下的文字必须认真细看一遍！

经过搜集上面所提供的具体转生方法，我总结出了转生的规则，具体有系别和星级这两大规则。

先看看系别规则

1. 转生怪物的3个要素（被转怪物和用来转的两个心）中，只要有超过2个要素（不过元素系比较特别，它们的心和其他的一个用来转的心表现为同一系，例如某一元素系怪物用动物&元素两系的心时，那么元素系的心则转化为动物系的，该怪物则转为动物系怪物——当然特殊组合除外）相同，则转出的怪物就会是较多要素的系别的怪物（少数服从多数……）。

2. 转生怪物的3个要素完全不同时，转出的怪物的系别就会按照系别优先规则来确定怪物转后的系别：魔物系＞恶魔系＞物质系＞动物系＞史来姆系＞植物系＞元素系

下面是星级规则

1.转生用的心中任意一个的星级高于被转生的怪物（同系不同系无所谓），则转后怪物会比原怪物星级高。但只能提高一星。另外，5星怪物只能用特定方法转为6星。

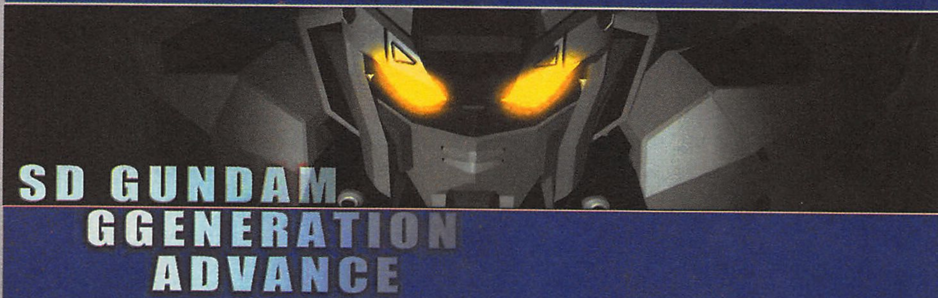
2. 转生用的心的星级都不高于被转生的怪物，则转后的怪物的星级不变（特定组合除外）。

3. 当两个心是同一种怪物，将会使转后的怪物变成该怪物。（星数比被转怪物低的在转生时的选项中选第一项即可，特殊组合的系内转换除外，比如55号麒麟的转法）。

最后一点，比较常见的怪物都有“种族歧视”的问题，即他们都有比较倾向的系别，比如**バブルスライム**（泡沫史莱姆）倾向于动物系，而**マグマスライム**（岩浆史莱姆）倾向于元素系等等，已经在上面给出，请各位再看一遍。



掌机秘笈
ZHANG JI MI JI



《超级机器人大战》似乎已经成了个永恒的话题。

儿时的梦想让我成为了一个机器人爱好者（大家——特别是男孩子，都有驾驶机器人作战的梦想吧），但至今仍只能算是个伪Fans，也许这与我的“不求上进”有关，但从另一个方面也说明了机战的博大吧！

题外话：眼镜厂好会赚钱呀，出不完的动画、无限发展的机体，与之相对应的是我越来越明显的熊猫像和随时都处于饿晕状态的钱包（MONEY：飞呀、飞呀……）。真希望在发工资的时候能加个“幸运”……

开专区，为的是让广大机战迷们有个相互交流的地方。有想加入真·机战Fans行列的朋友也可以来这里报名，虽然我也很菜，但我们可以一起向真正的高手讨教的哦~，另外希望各路高手们能本着我佛之大无畏牺牲精神来拯救包括我在内的仍沉浮于“萝卜汤”中的小菜们！

由于没有什么经验，本区肯定会有所欠缺，希望大家多来信探讨，把这里办成我们的一个“家”。

——版主：铁皮罐头



机动战士 Gundam Seed 朋友与你与战场

——隐藏要素分析

作者:kuso 的造物主

说实话，由于在尝试一种新的模式，所以大家对此作褒贬不一，不过既然是机战的游戏，我们这些 Fans 又岂能放过。

只是游戏太过于简单，没什么内容，只有隐藏要素还值得追求……

全 S 评价:

初期战斗:教学模式，不多说了

战斗 2:对付三台 GIN，推荐剑战模式，利用大范围的锁定搞定敌人，注意回避就可以了。

战斗 3:击破 3 台高达，注意不要受到攻击，补给次数不能超过 1。

战斗 4:不要被击中！同时击落包括圣盾在内的 4 台高达。要点就是以最快速度击破附近已经锁定自己的敌人，如果怕麻烦，最短时间击落圣盾也可以获得 S。

战斗 5:击落数 10，必须击破 3 台 G，推荐使用炮战模式，利用 MAP 兵器决胜负。

战斗 6:不要被击中就可以了。

战斗 7:击落 2 台 G，被击中 2 次也无所谓。要点在于初期尽量多地消灭敌人，后期再换装或补给都没问题。

战斗 8:大天使号 0 伤害，自机无伤害，同时击破 4 台 G。要点在于用自己当诱饵，不要跑远了，尽量吸引火力。

战斗 9:击破 4 台 G，大天使号 0 伤害，自机 0 伤害。

战斗 10:大天使号 0 伤害，**フリーダム**0 伤害，击落数 15 以上……虽然看起来麻烦，但是**フリーダム**实在是太强了……

战斗 11:大天使号 0 伤害，**フリーダム**0 伤害，注意不要让敌人突破最终防线，虽然这里有高达 3 人众，但是**フリーダム**的 MAP 还是强得离谱。

战斗 12:击落高达 3 人众，由于一开始就能爆种，所以超 EASY。

战斗 13:大天使号 0 伤害，**フリーダム**0 伤害，击破 3 人众。

战斗 14:大天使号 0 伤害，**フリーダム**0 伤害，击破 3 人众。

战斗 15:无任何指示，随便吧。不过可以让穆生存下来，前提条件是阻止主天使号发射攻城炮，然后带全员逃往大天使号。但是

弗蕾依然救不下来，残念。

在游戏最后，会根据战斗评价给出整体评价，全 S 可以获得最高评价 “SEED 持有者”。

全 SP 模式

阿斯兰 PHASE-11 击破三人众

尼哥尔 PHASE-02 击沉大天使号

克罗特 PHASE-09 消灭 Astray 队

奥卢伽 PHASE-12 击破**フリ-ダム**

夏尼 PHASE-11 击沉大天使号

弗拉卡 PHASE-12 击破神意

CG 入手方式

命の出会い	自动入手
フレイと……	自动入手
鬼教官**フラガ**	PHASE-5『砂塵の果て』里发生。前往 MS**デッキ**的**フラガ**处接受训练即可
マリュ-のトレ-ニング	发生鬼教官的事件以后，从她那得到**タオル**，而后在 PHASE-7 里面发生**トリィ追う**or **追わない**的选择后前往廊下获得
フリ-ダム始動	自动入手
小さな追悼式	PHASE-8『舞い降りる剣』后前往食堂发生
つながった心	自动入手
ケバブ論争 2**ラウンド**	在 PHASE-5 里关于**ケバブ**的选项选择 “様子**を**見**る**”，在 PHASE10 里面，与**エタ-ナル**合流后前往食堂获得
カガリへのプレゼント	在 PHASE-10『立**ちはだかるもの**』里前往**ブリッジ**，而后前往**キラの**私室。在里面发生 “**カガリをなぐさめるためには?**” 的事件以后获得。
エンディング	自动入手





机战也是"与时俱进"呀，当初的好多机体都已经逐渐淡出机战的世界了，取而代之的是各种新出的动漫中的主角，从机战开始就处于"大活跃"状态的好像只有盖塔和魔神了。为了纪念这些推动机战事业的先驱，沉寂于格纳库中的"原祖级"机体都将出来"晒晒太阳"，让ACE们在回忆中感动，让新机师了解远去的历史。

召集各类骨灰讲述自己钟爱的机体的故事，让大家一起分享你热血的岁月……

作者：动物园大象

挥剑断长空 热血铸我心

在毫无先兆的情况下，谜之外星人"无限·佐鲁巴度斯帝国"对地球发起了攻击，地球连合部队在有着远远超越地球科学技术的帝国军团面前被打得节节败退，最后不得不全面投降。就在这种情况下，宇宙士官学校的学生"藤原忍"被配属到了极东特殊机甲战队"兽战机队"，开始了对侵略者无限帝国的战斗（就是游击队啦）。

超兽机神断空我的播出时间是在1985年，在当时动漫业因为高达的影响都吹着一股"真实机器人"的歪风（推波助澜的帮凶是Macross），惩恶扬善的热血机器人动画被业界评论为"小孩子的看的东西"，而善恶相对模糊，世界观较为复杂的作品却颇受好评。在这种历史的大环境下诞生了很多异色的作品，比如以忍者为卖点的"忍者战士飞影"、日版的变型金刚"克诺罗斯大逆袭"、描写建立在空想历史背景下的机器人时代剧"银河X风系列"等等。在这当中，也有试图向着READ系靠拢的作品，便如这部"超兽机神·断空我"。

现在想想，这实在是一部不幸的作品，铁杆的热血动画Fans并不认同它Read系的外衣，而高达陪养出来的真实机器人动画的拥护者光看它的设定就摇头：都什么年代了，还流行外星人打地球？在这种无人附和的状况下，它的下场自然就是被腰斩而提前结尾。（惨啊）

但是，就播放结束之后连续制作三部OVA这点来看，这部作品仍是有着一定数量的Fans的。没错！断空我不是没人看的动画！

首先，担当主役的机器人"断空我"在故事里只登场了17话，而各兽战机的人型形态也是从14话才开始登场的。以作品的整体长度来说是很反常，但反过来说这是着重描写故事的中心之一"机体的进化"的证据。

主角们在战场上与各种各样的人相遇、别离……然后成长起来；兽战机也由"战车→人形→兽形→断空我"这样进化起来。这就是断空我合体时那"超越兽、超越人、成为神的战士"的由来。（好像顺序有点不对呀--）

正因为如此慎重的描写才使得"进化"这一主题产生了说服力，并使观众产生强烈的共鸣。

而且这部作品的合体台词很是帅气。

"**データ**、THX1138**ロック**解除！"——龙形要塞充满迫力的出现。

机战系列专区

“獣の怒りを越え、人の憎しみを超え、神の戦士として再生せよ!! 超·獣·機·神ダンクーガとして！”——合体这段悲壮的BGM也堪称经典

“やあああああつてやるぜ！”——藤原的口头禅，帅啊！

然后，这部作品的人物之间的情感描写得非常细腻，投向无限帝国的美形恶役夏比罗与女主角结成沙罗的爱恨（他们二人的回想大都带着强烈的肉体关系的暗示……天哪）；黑骑士阿伦与兽战机队指挥官伊哥鲁之间的争执，和解之后在最后的死别；雅人与因为不愿继承父亲的产业而与之多次争执，最后闹到离家出走的地步，但儿子还是挂念老父，父亲也心痛儿子，等到真一见面，却又马上翻脸；至于藤原忍和司马亮之间的喧哗倒正好说明了“男人的友情是复杂的东西”，这也是热血动画的传统，《明天的忍》啊。（明天的亮？）

又扯远了。想来当年制作这部作品的新手们现在已是活跃在一线的大师级人物，比如以劲爆的动作画面而出名的大张正已、给SEED做人役的平井久司等等。可说是举之不尽。至于请来CC的藤原理惠想效仿Macross的偶像派运作最后失败……。咳咳，这个属于黑历史……

断空我从第四次机器人大战开始首次加入SRW的大军之中，之后一直是活跃在这个舞台上的常连。每作SRW流程通常都会忠实地再现断空我的合体剧情，然后很不厚道地把夏比罗的背叛动机给扭曲，令他成为了小恶党。这在后来就发展成了SRW的不厚道传统，弄得好像夏比罗就是为了自己的野心要一统宇宙而投敌的，事实上若他真跟叶月早些相识的话一定会站在地球人这一方。断空我的实力在SRW里一直维持着相当的水准，除去四人的优势外，强大的“断空炮”使得断空我具备了其他超级机器人所不擅长的远战能力，剧场版动画中出现的合体技“断空光牙剑”在游戏中通常以隐藏武器的形式出现，在《新机器人大战》里威力达到了7900之高。机师能力方面，藤原忍的格斗通常都是要比射击低一些，原本应该很优秀的命中和回避也因为机体的原因而无用武之地，由于四部兽战机从来就没有强过，“分离才是王道”这句口号也让人喊不出来，遗憾啊。从α 开始加入了タミ-的个人特技“野性化”，作用是气力130以上攻击力1.25倍，有此特技使得断空我的实力更上一层楼！

近年来随着SRW剧情走向的演变，断空我也开始淡出机战了，在正统续作2α 与MX中都没有再出场。不过我们相信，野性的战士们会回来的，与那“やってやるぜ！”的口头禅一起……

小资料：断空我的舞台生涯

1985年　TV版　全38

1986年　OVA　失われた者たちへの鎮魂歌

1987年　OVA　ゴッドブレス·ダンクーガ

1989年　OVA　白熱の終章



「 の心にて、悪しき空間を断つ! 名付けて、断空光我剣！」



相比其他游戏的"三位一体"，机战应该算是"四位一体"——动(画)、漫(画)、游(戏)、模(型)，而身处其中的我们自然会产生各种各样的感慨和收获，休息室中大家尽可由纷乱的战火中脱离出来，让我们共同体会你的苦与乐。

晦涩的情，褪色的心

——谈 Seed 中的"情"

作者：诡辩士

机动战士高达 Seed，一部充满了浓郁"情"味的动画——这是我对 Seed 至今为止最大的感触之一。它对爱情、友情、亲情的描述是如此贴近现实却又是如此地远离我们，就从这一点上来说 Seed 它在对故事情节上对各种"情谊"的刻画程度及诠释已经超越了一部动画所能达到的层次，它让我们在生活中似乎也能看见 Seed 的影子。

爱 情

从传统的观念来说一部以战争为题材的科幻类动画对爱情所要进行的描写无非是"男人守护着女人，女人守护着爱情。"确实，在战场这个可怕的舞台中，女人所要扮演的角色往往总是怯懦而又刚毅的。她往往需要一个"王子"为了保护她而努力地战斗，尽力地存活。Seed 没有跳出这个传统但同时它也没因循守旧地遵受这个传统。就让我们看看其中的两位典范吧。

弗蕾——她是感性的却也是冲动的，为了替父亲报仇她是头一个要求入伍的人，然而这并不能改变她柔弱的一面，一个连晕船都无法克服的人如何驰骋战场？战场是不分性别的。所以她选择了基拉，一个仇恨的选择？我们不能说弗蕾完全没有喜欢过基拉——只是在那一刻她的理性中无法给与爱情任何留存的余地，不论对方是青梅竹马的塞还是基拉。弗蕾是需要保护的，在基拉失踪的时候她恳求塞的原谅——其实那是一种寻求保护的表现。所以弗蕾是最能表现 Seed 里面爱情观的一个角色。一种不脱离传统观念却又不与其相似的观念。

拉克斯——没人怀疑她的柔弱，也更没人怀疑她的刚强。拉克斯绝对是这场战斗中最有影响的女性，即使她或许连握枪的力气都没有。阿斯兰对拉克斯是执着的，即使她对他的父亲的政治地位产生了影响，他依旧扮演着她的"王子"。同样拉克斯对基拉也是

执着的（虽然还没有完全表现出来），哪怕他们身处各地，虽然他们各处在不同势力之下，但是共同的理想与信念让这一切都显得那么的渺小。一个用甜美的嗓音为世人祈唱和平之歌的拉克斯又是一个对爱有坚强信念的人。

不过 Seed 所阐述的爱情并不是唯美的，虽然对于基拉－拉克斯、阿斯兰－卡嘉玲。大家的反应还算不错，不过想想阿斯兰在剧院举枪挡在拉克斯面前时那坚毅的眼神，卡嘉玲看见失踪的基拉回归后那晶莹的泪花，我倒也不由得为他们感到了几丝遗憾。

亲 情

谈及 Seed 当中的亲情似乎就得牵涉到了政治。基拉和乌兹米的父子关系可能之前谁都没能料到，没有料到我们的基拉竟然是奥布的王子，卡嘉玲的兄长。或许这也是奥布为什么肯一再帮助落魄的大天使号的原因吧。不过这份隐藏了的亲情所要面对的太多了，卡嘉玲如何面对深爱着的人竟然是自己的哥哥这一现实，基拉又如何面对他们？基拉是个内心极为脆弱空洞的人，或许在战场上凭借着“种子力量”能弥补心灵的漏洞，但在情感上他真的能那么坦然吗？

再有就是阿斯兰与他的父亲。两人之间似乎已经逐步出现了隔阂，从拉克斯的离开开始，这种隔阂或许会因为战事而不断变化，随着阿斯兰对自己的战争观的不断反省而变化，以至于到了最后两人将不得不面对信念的差异所带来的变数。阿斯兰真的会大义灭亲吗？

亲情往往是许多日本动画作品很容易忽略的环节，特别在以战争作为题材的作品当中。我们不能说 Seed 将人物亲情刻画到了极高的境界，因为在这部作品中亲情依然处在一个相对次要的位置。但是 Seed 中的亲情观却很贴切我们的社会，很容易让人产生共鸣，就这一点来说它是成功的。亲情在整个剧情中也起到了个承接剧情的作用，所以必要的剧情通过用亲情去解释往往显得自然而又贴切。

友 情

Seed 的卖点之一就是阿斯兰和基拉两者间的友谊。Seed 这次在对两个主人公的刻画上面不同于以往高达作品的剧情，第一第二主角不是挚友就是死敌，很少像基拉和阿斯兰一样没有完全的敌对也没有完全的友谊，彼此都曾经想要杀死对方，彼此又是如此地牵挂对方。而两人仇恨对方的原因又是恰恰因为各自的另一段友谊，基拉和多鲁的，阿斯兰和尼哥尔的。基拉和同在舰上的老同学之间的友情也是很让人回味，特别是和塞。两人之间隔着弗蕾但即使如此，在一系列的误会和猜疑后两人还是紧紧地拥抱在了一起。而阿斯兰他们 4 人组之间虽然曾有过分裂，但是尼哥尔的死却拉近了伊扎克和阿斯兰，而提亚哥在大天使号上的遭遇也令他开始一段新的感情历程期间——或许包杂了爱情也或许蕴含了友情。友情在 Seed 中不起主导作用，它的存在似乎在为其间的“爱情”诠释着什么，不过应该没人能够否认阿斯兰和基拉的友情不会随着炮火而消逝吧。

Seed 是一部战争片而不是一部伦理片，它所充斥得更多的应该是尖刻的揶揄、无奈的背叛以及沉痛的悔恨。它是一部高达，高达、机设、剧情应该是主导的。当然它做到了以上几点，只是在做到的同时融入了更多的情感作为调剂，让一个原本充斥着血腥的故事多了一丝柔情少了几份暴力。只是其间的各种“情”却让人有一种晦涩的感觉，一种难以言明的心情。我喜欢却也排斥这种晦涩，那一刻我怕它会让我的心退色。



便利店开张了，这里都是从各处收刮到的资料，目的是为了让大家能找到自己梦想中的机体。

既然是“取之于民，用之于民”，那么就希望大家在提供资料的时候能比较详细地提供有关内容。主要包括地点（所在城市、店址）和情况（商品信息、Z or D、价格等等）

杭州

长板巷里的一家，原杭州玩具城，一排都是卖玩具的。

其中一家是专业买模型的，各种 Z 版模型都有，GUNDAM、EVA、FFS、圣斗士、宇宙骑士、赛车等等都有。

杭州

浙一医院和浙 2 医院之间的一条路上，有一间叫“一言堂”的游戏店。

里面除了基本的 GANDAM 模型外，还可以找到一些奇怪的模型——“大和号”。

另外还有军事模型和静态模型。

杭州

体育场里和环城东路的东圆小区的东圆幼儿园边上有家小游戏店，不过在店外面就可以看到满墙壁的 Z 版 GUNDAM 模型。

这里模型品种和数量还算多，而且你还可以向 Boss 定货，他根据你的型号去进货。

上海

博山路，邮局旁边，靠近崮山路。是卖游戏的，也卖高达模型，和卖祭品的合开 =_=

老板一男一女很和善，特别是女的，砍价比较容易，有时会有一个高达迷胖子来帮工。

货不多，最近可以买到 Ka WING 和 1/100 的 SEED 模型，BB 战士也不少。没有的可以预订，但要等两三个星期。

上海

杨浦区政通路上“小应玩具”

路线是，在五角场往淞沪路方向走，在赛博数码的那个转弯角那条路就是政通路，右拐前行数十米即可。

那里的模型价格都在 7 折左右。

上海

徐家汇，港汇广场 3F（富安百货内）

进口多，但是不新，且工具和书籍贵！

上海

安龙路小商品市场内的小店

好像是市场内的 68 号门面，老伯很和气，那里有不少 MATCHBOX 的东东。

昆明

西昌路，成都军区后勤部大门傍边有个模型专卖店

里面的军事模型较多，不过高达的……但是有很多工具和涂料卖。

重庆

朝天门商品市场，玩具区，有家专门批发模型的店

高达的不多，但是由于是 D 版，都很便宜（相对），可以买来练习做模型的技巧。

由于是批发，估计可以讲价，只是没有实践过……

警告：所有资料由玩家共同提供、共同分享，严禁在此做广告！！！



以逆转系列为基础的掌机AVG专区，为大家奉献有关逆转等AVG游戏的业界最新动态、攻略研究、同人赏文、剧情分析、汉化技术等一系列精彩栏目，让大家真真切切地感觉和享受到AVG的乐趣，让快乐游戏与您同在：）

合作网站：逆转 A.C.E 站

版　　主：nakazawa

http://saiban.51.net 逆転裁判

逆转 A.C.E 站：www.nzace.com

本站以建设成为逆转裁判系列为基础的AVG综合站为目标而发展，依靠着众多逆转Fans为主的站友们的支持，本站以下属的A.C.E创作小组为依托，除了撰写攻略研究稿件、动漫同人文、电子杂志的开发外，同时也还有汉化工作的进行。在前身"逆转中国"的逆转裁判专题站的基础上，现在也正慢慢朝着全面AVG领域的规模发展着，也为着AVG这个优秀但在中国却叫好不叫座的游戏类型的普及而尽自己的一份力。



侦探学园 Q

挑战终极诡计

厂　　商:Konami
游戏类型:AVG
发 售 日:2004 年 3 月 4 日

作者:血花♁★ nakazawa

似乎侦探一直是大家所向往的,从长辈娓娓道来的《福尔摩斯》,到现在我们津津乐道的《金田一》、《柯南》、《逆转裁判》,以及将要介绍给大家的《侦探学园》。

大家喜欢其中的什么内容呢?恐怕还是在于侦探们仔细的侦察、严谨的分析和大胆的假设。本攻略就对此加以修改,重心放在侦察和推理部分。希望大家在看本攻略玩游戏的时候先动自己的脑筋,利用攻略中详细的线索进行推理,然后再看自己的结论和游戏中的设定是否相符。毕竟玩这类游戏的乐趣就在于自己的思考和分析~

休:哇!抱歉抱歉!睡晚了没及时爬起来!真的非常抱歉!咦?团老师还没到吗?啊,安了。

惠:休啊,安什么啊?一名侦探如果不重视时间,是不会成为名侦探哟。

休:啊哈哈。(我的名字是休,14 岁,中学三年级。志向是成为侦探。不过,现在还不是这块料。我就读的学校叫团侦探学院,简称 DDS。)

惠:瞧你急匆匆地,早饭吃饱了?

休:这个……嘿嘿,还没。

惠:嗯,真拿你没办法。我带了糖,给你点吧。早饭不吃饱的话就不能专心听团老师的课。

休:谢谢啊,阿惠。(美南惠,14 岁,我们大家都叫她阿惠。凡是看到或听到的东西都决不会忘,瞬间记忆力超强的人。)

金太:喂,你们好哇。有吃的东西也不知道叫我。昨天打工,吃那点饭根本不够啊。

惠:打工啊,真辛苦。

金太:谢啦,阿惠。打工要是没体力的话什么都干不了。侦探也是啊,身体是革命的本钱嘛。

休:(远山金太郎,简称金太,18 岁。空手道、柔道、剑道全部 10 段。很厉害哟。)

数马:总的来说,光是体力是远远不够的。毫无疑问,作为一个侦探需要的是各方面的知识。

金太:什么?你小子,只会读书,能干体力活吗?

数马:啊,还给我,这书刚刚开始读呐。

金太:好了,还给你,拽什么?哎?上面写什么?怎么一点看不懂?

数马:我说金太,你书拿倒了。

金太:啊?拿到了,怪不得了!这种难度啊,我当然看得懂啦。这书不还了,先借我。

数马:这书等我看完了再借给你好吗?对金太来说这书难了点。

休:(鸣泽数马,11 岁,大家都叫他数马。虽然只有小学 5 年级,但是确是个天才程序员,知道的东西比大人还多。佩服佩服。)

流:啊,很有趣的书吗?能借我看看?

数马:怎么办,金太?

金太:没办法,不行,我不能后读。

数马:实话说,金太根本没有想读这书的意思。那么他看完再给你了,流。

流：谢谢，请尽快看。

休：（好了，然后是天草流君，DDS入学考试第一名！推理能力一流，即使和职业侦探相较也毫不逊色！）



团：早上好，各位都到齐了？守时对侦探来说是最重要的。作为侦探，必须谨记这一条。

休：（这位是团守彦老师。DDS侦探学院的院长，同时也是名侦探哦。）

惠：同时也是日本唯一带手枪的侦探哦。很多疑难案件都让老师来解决的，还不止呢，调查案件，抓捕嫌犯。

休：老师拥有和警察相等的权力。我们的老师就是这样传说中的侦探。几时能成为像团老师那样的侦探就好了。他是我们所有人的目标。

团：好了，开始上课。准备好了吗？

惠：嗯！

团：……那么。这件案子……

惠：（休……休！休）

休：哇！！！

团：怎么了？

惠：对，对不起！

休：什么事都没有！

团：是吗？好好学习哦。别忘了现在是上课。那么继续。

惠：（休，究竟在干什么啊？）

休：（抱歉，你给的那些糖根本不够。肚子饿饿的，根本没办法集中注意力，一不留神就睡着了）

惠：（上课不认真可不行哦。）

团：这件案子的案发日期是……

惠：（喂，休，你在认真听吗？有关推理的重要话语可要认真听呀！听到了就L和R同时按，使出闪光）

团：……实际上，犯案的时候，这个地方刮着强台风……

按L和R闪光这句，一下简称闪光

记录下了线索强台风

惠：（是的，就是这个劲头。闪光过的话会被记录在侦探笔记里）

团：凶器是……弓箭

闪光

记录下了线索弓箭（以下攻略不再提示。收到线索和证据后画面上会出现，按“Start”可以查看）

惠：（对了！就是那样！）

休：（好！掌握了！）

团：案件的嫌疑犯是……

惠：（画面出现铅笔标记的话，就会作为关键字将其记录在案，按“Start”确认。喂，休，在听我讲吗？）

按“Start”确认。

休：（嗯，知道了。侦探笔记随时都能查看。是必要工作吧？）

团：然而，难以理解的是，箭不是从被害者对面射来的。

闪光

惠：（嗯！看来已没问题了！）

休：（啊！进入状态了。我觉得我能推理这件案子了。）

惠：（这样说还为时过早。继续加油。）

团：那么，今天的课到此结束。



第一章　消失在古城的财宝

团老师为了增加课堂的竞争气氛，特地从A班请来了两位同学——雪平和远矢。

这次课堂实习的地点是欧洲的索露达城——一座中世纪的欧式城堡（好羡慕呀，做侦探难道可以满世界飞？不过看来还是托了团老师的福^_^）

而案件简而言之就是城堡里发生了失窃案。案发时城堡中有5人：一是城主，资产家德力克；秘书夏洛蒂；德力克的朋友、相机收藏家阿力克赛；女演员爱琳；机械工程学者桑恰哥。而被盗的物品是德力克收集的相机——一部罗曼诺夫时期的相机（注：罗曼诺夫——俄罗斯帝国罗曼诺夫王朝）。



据说相机是俄罗斯帝国的末代沙皇尼古拉2世所持有的，除却巨大的历史价值外，仅仅是上面附着的宝石也都价值连城。而德力克的客人也都是因为其展出的这个相机才被吸引来的。



调查开始

选择第一项听取证词

德力克（ドレイク）

1. 案发当时

当时在自己房间的德力克，被秘书夏洛蒂等3人叫了出去，然后4人一起走向收藏室，来的时候已经有3名客人在那里了。那之后相机消失了，就在现场，眨眼功夫相机就没了（闪光 现场**にいた**人物）。

2. 失窃的相机

对于相机，惟独秘书夏洛蒂一碰就被德力克骂。

夏洛蒂

1. 案发当时（询问2遍）

当时她按主人吩咐安排客人进收藏室，顺序是桑恰哥、爱琳、阿力克赛，然后她和主人一同来。换言之，当时城堡里的人都在收藏室。当时的话题都是收藏室唯一展品的相机，在正午午饭时5人来阳台上透过气（闪光 犯行时刻）。几分钟后回到屋子，相机就不见了。没有目击者。

2. 失窃的相机（询问2遍）

相机价值数亿，已投过保险。（闪光 浪费癖）

3. 德力克（询问2遍）

作为一个经营者，德力克的能力得到夏洛蒂的承认。但是他自己的决定过于专制（闪光），如果有雇员质疑他的决定会被立即开除，即所谓的一人经营。此外他还有浪费的倾向。夏洛蒂对此很头疼（闪光 **ワンマン**经营）

『引出浪费癖』

4. 浪费癖

德力克的极度浪费让夏洛蒂难以控制他。

『引出德力克的话题 最近购买的东西』

德力克

3. 最近购买的东西

没有买什么东西，但签了内部装修的合约（闪光 内装工事），特意请了市区的工人来打点收藏室的装修。

『引出夏洛蒂的话题 内部装修』

夏洛蒂

5. 内部装修

夏洛蒂对此似乎一无所知，和其他事一样，也是德力克独断独行。工程期间她被德力克派去出差。另外装修工钱很高。

AVG游戏专区

桑恰哥

1. 案发当时（询问2遍）

和其他2人一样，被夏洛蒂叫出到收藏室。只不过他是第一个（闪光 部屋に入った顺序）。相机被放在齐腰高的台子上。他喜欢相机，所以也想碰碰。没有目击者看到失窃过程。（第二次询问时 闪光 **テラスへの移**动）

2. 失窃的相机

实际上这个相机以前是桑恰哥的！（闪光 以前の持ち主）。德力克曾想高价收购，但由于是亡妻的传家宝，桑恰哥直接回绝了（闪光 思い出の品）。但后来德力克以资金援助他研究为代价换得了相机。

3. 研究（询问2遍）

他是研究自律型机器人，就是能自我思考的机器人，代价昂贵。德力克的公司又经营不济（闪光 会社经营不振），几乎威胁到了个人财产。

阿力克赛

1. 案发当时（询问2遍）

基本和其他人说的一样。不过阿力克赛对于到阳台透气无甚兴趣。（只喜欢吃番薯，不是薯片就是番薯）

2. 失窃的相机

阿力克赛知道这是第一台具搭载功能的相机，也知道他以前的主人是桑恰哥。

3. 收藏室（询问3遍）

他认为很小，也没什么收藏，尤其人多了更显拥挤。唯一值得肯定的是那个相机的价值。

之所以那样说是因为他和德力克之间有买卖合约，所以才不会贬低这个快要到自己手里的相机。交货时间是参观后（闪光**カメラのその**后）！对照相机的失窃他很失望。当时给他这个相机的拍价很低。

『引出德力克的话题，参观之后』

德力克

4. 参观之后

原来德力克并不情愿将相机卖给阿力克赛（闪光，不本意**なドイク**）

爱琳

1. 案发当时（询问2遍）

爱琳被打招呼的桑恰哥吓了一跳。对于风景，爱琳并不赞赏，她认为过于血腥。

2. 失窃的相机

她也想要那个相机。但德力克和她之间的拍卖，价钱一直难以讲好（闪光 交涉难航）。她听说有人也要买那个相机，但不知道是谁。她是因为喜欢收集尼古拉2世的东西才想方设法要买这个相机的。

调查

案发后的照片

1. 展台

似乎是固定在地板上的？（闪光，台座）

2. 地板

居然有裂缝？（闪光，床**のひび**）

3. 门

进门后似乎有个阶梯？（闪光，部屋**の**段差）

4. 壁画

壁画弄脏了，是手碰的？（闪光，壁**の**绘画）

5. 灯

当时房间里非常亮（闪光，**コレクションルームの**照明）

阳台

1. 大炮

案发时的正午，大炮鸣响过……（闪光，正午**の**大炮），索露达城每隔2小时鸣一次大炮报时。

城的外观

1. 阳台上方

似乎什么都没有(闪光,**コレクションルームの上**)

调查案发前的照片

1. 台座

怎么?上面有小轮子?(闪光,台座**の**变化)

2. 地板

怎么?没有裂缝?(闪光,床**の**变化)

3. 门

楼梯的阶数和案发后不同(闪光,部屋**の**段差**の**变化)

4. 墙面

为什么比案发后的那张干净呢?(此处必须调查)

调查案发后的照片

怎么?发觉屋子变小了吗?(闪光,小**さくなった**部屋)

可以开始推理,进入最后的举证阶段了……

团:好了,搜查差不多了,我想听听你们分析的结果。照相机是怎么被偷的?犯人又是谁?

雪平:你可以了吗远矢?我们大概已经清楚了真相。

远矢:是的!我们这里没有问题了!

团:那么Q班的各位呢?

金太:我们基本上也弄得很清楚了。对吧?休。

雪平:呵,千万可别勉强哦。这次不过是实习而已,如果要继续搜查还是可以再给你们时间的。

休:我们当然没有问题了!真相我们已经清楚了!是吧?各位!

雪平:哼,我就想听听你们Q班的推理。

休:正是由于这个中世纪的古堡才使得实罪犯轻易地实现。本案使用了事先作好准备的机关,不过作案者明显疏忽了一点,因为最重要的证据还残留在现场!案发后最明显的可疑点就是它了。关键是2点,真相只有一个(这个好像是柯南的口头禅呀--b)!

关键物:房间的高低差变化(部屋**の**段差**の**变化)和台座的变化(台座**の**变化)



休:当时为了抵御外来侵略所设的机关现在仍然还在。

团:呵呵,是什么呢?

休:就是楼上的房间下陷的机关。收藏室那里有这种机关。

金太:不过这个机关也做得太华丽了吧?

数马:啊,不,也不是很华丽啦。这样的机关在中世纪古堡里是很普遍的。日本的忍者屋不也有各种机关吗?古时的贵族为了生命安全考虑而设置了那样的机关。

惠:为了生命安全才造的那种令人意想不到的机关啊。

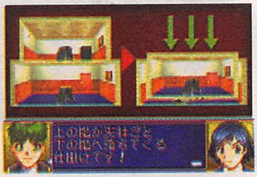


休:是的。不过也许犯人是怀着必死的决心。下落的那个房间有着和下面房间相同的配置。那么,假如上层下落,给人感觉是和原来相同的房间。而上层房间的家具为了不受冲击都是被固定住的,于是便这样,上面的房间掉落到下面,故如此之剧烈的运动必会留下痕迹,特别是这第一条线索:房间出

现的高低差。从地板看来那是天井，但掉落下的天井和原房间却有着高低差；其次则是摆放照相机的台座也有明显变化，案发前的台座下是有轮子的，然而案发后的却是被固定在地板上的。

雪平：没想到你们居然也能和我们的看法一致。那么犯人究竟是？说不定推理一样指出的犯人却不同哟。

团：那么 tell me，Q 班认为的犯人是谁呢？



选择德力克（ドレイク）

休：犯人是德力克先生。

团：原来如此，是主人德力克。你是这样推理的？

休：是的，没错。犯人为了犯案必须那样来准备。而这一切能办得到的只有主人德力克。

团：宣布答案前我要问几个问题。你们就当是被你们指认成犯人的德力克的反问。

金太：说来犯人也是有其辩解的必要的。

雪平：只有推翻了犯人的证词，那推理才算是最完美的。

金太：知道了老师，那么有请吧！

团：嗯，你们刚才所说的房间下落的机关，但是按道理那个应该会发出很大的声音吧？难道大家没有发觉吗？

惠：确实是很大的声音，对吧，休？

选择正午大炮（正午の大炮）

休：相机消失时，刚好是中午。我记得大家当时都在看院子里的礼炮。那报时的炮声可是响了好几声的，这当然就掩盖了房间里的巨大声响啊。

流：当时叫大家去阳台的正是德力克先生，也许是留在房间会有危险吧，让听大炮声也就是这个原因吧。

团：照你们所说的那样，城主自演了失窃的假戏，那么他的动机又是什么呢？

选择相机的保险金（カメラの**保险金**）

雪平：相机的保险金是吧？真让我想不到啊，居然与我们的推理一样。

团：但是那个相机的保险金就值那么多吗？相机一毁，装修的房子不也就完了？

远矢：最关键的当然不是这个啦，因为犯人是利用了保险金的赔偿比例规则。

雪平：我觉得装修的房子也是机关的一部分。家具的整新必然能得到的是一笔很可观的赔偿。这还有问题吗？

流：厉害，呵，居然能和我想得完全一样。

团：正如同 2 位所说，城主的确是为了骗取保险金。德力克的公司因为经营不周而濒临倒闭，因此必须靠出售相机来周转资金。但是那样的高价是很难卖出去的。因此才想到了这个骗取保险金的方法。看来你们两个班的同学都回答出来了，的确都非常出色啊。

休：不过，我们和团老师比还差得很远呢。老师可是一眼就识出真相的呢。

团：不啊，其实这个也要看现场才能得出结论。

休：但是我们这样分析犯人动机，仍然还不是很完全啊。

团：Ofcouse，休说得对，其实还有一个动机，也是真正的最终动机。作为相机谜的犯人，为什么要毁坏相机呢，他真舍得这样吗？要是不弄清楚这个也就还不能说是完全解开谜题。休，你能说明他的作案动机吗？

休：That’s easy！正因为犯人他是相机谜，他才把相机弄坏的，因为作为相机谜的他不想因为破产抵押债务而把相机交给别

人，对于一位收藏者来说交出相机的那一刻也就宣布他失败了。与其那样，不如干脆玉石俱焚，己所不欲，勿施于人。所以他才选择了那样做。

团：Very Good，完全正确，被捕后他自己对此动机也供认不讳。

休：但是他是如此地爱好收集相机，却居然还能作出那样的事来……

流：这就是所谓的为了达到目的而被迷失了吧。

远矢：他一定只想着去达到自己的目的吧。

雪平：为了目的，最后连自己也迷失了。

数马：他已经不能分辨什么对于自己来说是重要的了。

金太：罪犯或多或少都曾有过那样的思想吧。

惠：所以说呢，我们要留意并杜绝发生这样的情况。

休：嗯！这同时也是我们作为侦探的责任。

雪平：今天的比试算平手吧。我以前一直以为 Q 班的经验不足而遇事难以解决。看来我得改变自己的这种看法了。

远矢：呵呵，大家都很强的啊。

休：不过话说回来，我们还要继续加油。A 班只有 2 个人而我们有 5 个人。还是 A 班的姐姐们厉害呀。

团：说得没错，A 班没有输，Q 也还需要继续成长。我想今后各班的成绩也都还会有变动的。大家互相学习加油吧！

逆转裁判第四章汉化难点分析

作者：MaxVampire82、晨

前言：

逆转裁判是经典的法庭侦破类游戏，由于文字的关系，国内玩家一直无缘于此款经典的游戏。直到去年 jpgmfan 前辈独自汉化了逆转裁判的 1~3 章，广大玩家才一睹了逆转裁判的魅力。

由于一些特殊的原因，jpgmfan 已经退出了汉化界，而逆转裁判那最精彩的最后一章就缺憾般的留在了那里。在无尽的煎熬与等待下，时间就这样过去了……

现在，ace 逆转专题网的成员们为了完成这款巨作而联合起来一起努力 ~！Max-Vampire82 君就是其中最为重要的破解人员，下面，就让 MaxVampire82 君来向大家讲解一下逆转裁判汉化中的各种难点。

这段时间，笔者和同学 S 君正在尝试逆转裁判 1 第四章的破解，在破解过程中略有些心得，在这里斗胆介绍一些自以为是的破解难点，供破解爱好者参考。

从笔者的感觉来说，逆转裁判这款游戏并不是汉化新手作为练习的好材料，这款游戏的破解难度应该属于中级吧。但是，汉化新手可以从本文感受一下汉化需要学习哪些知识和能力，然后可以有针对性的学习。

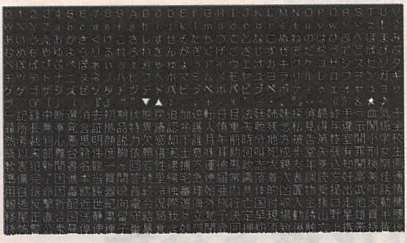
首先声明，笔者并非什么破解达人，仅为一个略懂汉化和编程的无名小卒，破解逆转的目的也是纯粹的个人兴趣。和同学研究了几个月，分析出了一些相关的注意点，现

在就按破解的时间顺序介绍一下流程和遇到的难点。

1. 找字库

逆转的字库非常规则，几乎不用费什么心思就可以用 TLP 的 GBA 格式找到。

地址为：0x1D312C。存储方式为左上、右上、左下、右下。如果直接在 TLP 里看会很难看，所以需要做一下处理，同学 S 君写了个字库导出程序把字库以排列整齐的 BMP 图像方式导出了总共 3 张字库图(如例图 1)。



例图 1：逆转裁判的字库，找到它才能开始着手汉化。

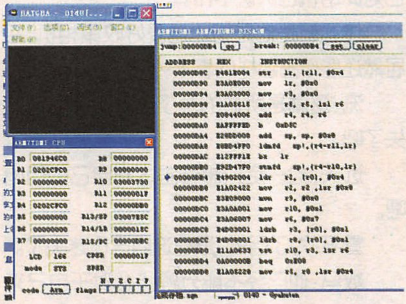
2. 排码表

字库出来了把所有字打完后就是找码表了，但是用了 Translhextion 和 UE 进行相对搜索左搜右搜都搜不到结果，这下是碰到"压缩"了。这是逆转第四章破解中遇到的第一个麻烦。

处理压缩方面，必须用到 ASM，即使用 BatGba 或者 no$gba 这种带 debug 功能的模拟器跟踪程序(如例图 2)，然后再读出解压缩汇编语句，用高级语言写出解压缩程序，再解压出文本，这部分同学 S 君花了不少力气才解决，压缩算法为 Gba 的 Bios 内置的 Lzss 改进算法，后来才知道对应这个算法有 Shikeyu 前辈写的解压程序，用这个程序可以轻松解决压缩问题。

如果同有汉化爱好者碰到资源压缩又不想读汇编的话，可以找一下施前辈的程序试一下，只要用的是 BIOS 内置解压程序，基本可以用这个程序解决。

在文本导出后，可以轻松用相对搜索找出码表，自己写个小程序把码表编一下码，这样码表也解决了。



3. 文本导出

虽然有了文本块，但是又遇到了这次破解中遇到的第二个麻烦，就是文本导出处理。

逆转这个游戏的控制符奇多无比，导出文本的话需要分析出每个控制符的作用和参数数量，否则无法进行文本导出和导入，这里我的做法是在游戏开始的第一句文本处将控制符区的所有控制符都测试一遍，导入游戏，然后记录在游戏中出现的结果。结果花了很长时间却还有很多控制符因为出现模拟器死机现象无法分析出来，只能先用已知处理结果尝试再说。

在我分析控制符的过程中，同学 S 君已经在编制文本处理程序了，等我的分析结果出来后，将程序和数据结合后发现，导出的文本存在大量遗漏的控制符，这时只能在 16 进制模式中一个一个找出来然后补充数据，现在文本导出基本正常可是花了很长时间修复数据才完成的，目前尚未分析完整 –_–b。

4. 文本导入

生成新字库写程序按原字模格式导入Rom即可，轻松解决。

字库扩容肯定是要的，用一般方法修改指针即可，没问题。

新导入文本方面为防止容量问题，还是安全点把将原文本块指针修改到扩容位置，这里也没什么问题。

然后这里出现破解中的第三个麻烦，就是逆转的文本编译。

逆转的文本有三重指针。

1是压缩的文本块在Rom中的地址，2是每个文本块中文本内容区分的指针，3是一个文本区中的相对跳转的指针。

对于逆转这种文字类游戏，汉化过程中必定要改变文本长度，这就要重新编译文本，而且要让游戏正确识别，在这过程中最难处理的就是3了，这需要编译文本时保证所有的跳转位置和跳转到位置与原游戏一致，而且因为文本长度已经改变，所以要准确定位，一个字节都不能差，如果不写一个复杂算法的话是肯定解决不了这个问题了，这里靠的就是写程序的功力了……

导入测试图（如下面的例图）





到此为止，介绍了我们在破解逆转第四章过程中遇到的难点，这里总结一下：

A.文本压缩

解决方法：ASM或者施前辈的解压程序。

B.大量控制符

解决方法：有耐心大量分析控制符，自己写可自由操作控制符的程序导出文本。

C.文本导入

解决方法：写导入程序，写导入时的控制符和指针处理算法。

汉化游戏时会一门高级语言的编程能力是很有用的，笔者也在努力进阶中……。逆转的汉化也需要更多的时间来进行测试修改，希望大家能够耐心等待。

从MaxVampire82君的破解心得里我们可以看到，逆转的破解工作实际上还是很艰难的，不但破解方面需要大量的时间测试修改。同样，对于占全部文本量几乎一半的最后一章来说，翻译也是一个重要的问题……在这里还要特别感谢我们的Papa大姐，是她在日常工作后的百忙中抽出时间进行辛苦的翻译工作，还有同人妹妹汐海以及只写精华文章的情兽总版他们积极参加的润色工作，在此为他们的无私劳动而致敬。总之，如果各位对逆转汉化有所期待，甚至想尽力帮忙的话，请登录http://www.nzace.com，一起关注逆转的汉化工程吧！

简单名词说明：

1. 字模：游戏中看到的字的显示状态。

2. 字库：游戏中出现过的所有字的字模的集合。

3. 码表：游戏中屏幕上调用显示字的代码的表。

4. ASM：汇编。

5. Translhextion，UE：16进制工具。

6. 控制符：文本中一些特殊字符，用来控制系统一些特别作用，例如改变字体颜色，显示某个人物名等等。

逆转裁判 3 剧情评论 BAR

第一话　回忆中的逆转		
评论者	评论感悟	评分
 无齿的情兽	无愧于逆转 3 的开场，前 2 作的主角变成杀人犯的这个设定实在是高！而且由人气角色千寻扮演辩护人，可以说会从一定程度上吸引女玩家。剧情方面也很不错，上手度很快，而且案件以回忆方式穿插，让人在现实和梦幻中行走，给人以时光倒流的感觉，和后面的 4、5 话呼应得非常好。感觉逆转 3 是以前传 + 续集的形式把逆转 1、2 给包容在里面，玩完整个逆转系列的人一定会感叹逆转世界的细腻与复杂……	8
 星影	即使是第一次接触逆转裁判系列，也会折服在千寻外表与内涵的双重美丽之下！而熟悉逆 1 逆 2 剧情的则更不用说了！相信所有人在看到被告人 / 依赖人是前两作的主人公时，心中那份惊讶一定是不能用言语形容的。而且通过这一话，也顺带阐述了成步堂成为律师的动机，呼应了前两作的剧情。更绝妙的是，这话还为后面的转章(第 4 话)与合章(第 5 话)做了很好的铺垫，不得不佩服巧舟大人的才智。如果说还有什么不满，那就是这话出场的是“相对比较年轻的”亚内武文，秃头不如以前明显……	8.5
 晨	非常优秀的开篇首话~！原本以为和逆转 2 的“成步堂失忆”一样，是要用“千寻”来拉拢人气，但玩过之后才知道，真的是非常棒的设计！情节上采用了逆转 2 首话的倒叙形式，不仅带出了逆转系列几乎所有的经典人物，更是为逆转 3 后的情节埋下了精妙的伏笔，而且逆转 3 的首话也是系列中首话最难的。同样，对方也是系列惯用的检察官亚内武文，而且还完美地解释了他谢顶的原因，真的是无处不包含着幽默呀。总之，逆转 3 的首话确实是非常完美的~	9
 nakazawa	以千寻的初登场将大家带回 5 年前，不仅将这位深受 Fans 敬仰的影子主角成功“复活”，也顺利地将逆转前史一并交代，并为之后的 4、5 话剧情打下坚实伏笔。也正是通过本话进一步激化千寻与美柳的矛盾后，才得以升华整个绫里家族内斗争的矛盾。虽然在案件和情节方面本话都甚为简单，但作为上手篇以及全作剧情的铺垫，这种无间道 Ⅲ 式的回忆开场倒是很好地完成了其任务，在简单中折透出丰富的内涵。同时千寻在成步堂心中至高的形象也由此产生，而那句“永远相信自己的委托人”也成为成步堂律师生涯中永恒的座右铭。绝赞精华第一话！	8

第二话　盗之逆转		
评论者	评论感悟	评分
 御剑怜侍	很有特色的一话，怪盗这样的事件本来就是侦探类游戏中很活跃的情节。而本话最大的特色莫过于在一开始的法庭中主角居然不自觉地陷入“共同完成不在场证明”之中。后藤的实力一下子得到了体现。还有那最后的不许失败的询问，都给本话带来了新鲜的活力。这样的第2话和以前相比完成了充分的引入工作（1和2的第一话也是引入各自的世界，但是由于第一话的难度必须加以控制，往往不够充分）。	8
 阿哲	第二话玩家可操纵的角色终于该我们的成步堂出场了。而这次的事件是联系逆转裁判前作的仓院之罐被盗，犯人自投罗网的奇怪案件。当然，真凶决不会是我们这位“糊涂怪盗”，凶手另有其人。此次也引出了另一位逆转人物被称为GOD的后藤，并为后面的逆转故事作了小小的铺垫。玩过逆转前作的玩家都有这种感觉：当委托人被宣布无罪释放的时候，这一话也就结束了。而这次比前作更加峰回路转：委托人被二次逮捕……一系列的扑朔迷离，等待玩家一一破解！	9
 晨	当第二话开始的时候，我心里想的第一件事就是“逆转系列总算出现不是杀人案件的故事了”~！故事的前半段是围绕仓院之罐被盗的事件展开的，而就在玩家赢得无罪判决时，一场真正的阴谋却正在慢慢地展开……从本话开始，新的对手——后藤检察官也登场了，这个自称为完全无败，对成步堂充满敌意的男人，身上又隐藏着什么秘密呢？……这些，都是吸引人继续玩下去的动力呀……	9
 最爱逆转	第二话，成步堂终于有对手出现了，那就是后藤检察官，而且在加上侦探小说中很喜欢出现的怪盗，不过这一作的怪盗却是个自投罗网的怪盗，使本作的剧情设计显得非常优秀，且后藤检察官的出现为后面的剧情作了小小的铺垫。总的来说这一话充满了谜题，等待你来破解，个人很喜欢这一作，不愧是逆转系列呀！	8



大家好，欢迎来到游戏王专区，很高兴能有这么一个地方和大家交流。

游戏王，一个大家都应该熟悉的名字，哪怕你不是相关的Fans。

游戏王可以说作为一个经典被大家所认知。这个游戏王不是“Game King”——玩游戏的高手，而是“yu-gi-oh”，一个目前在世界范围内拥有大量Fans的一部漫画作品、一个电子游戏、一种桌面卡片游戏。哪怕对游戏王不感冒的人，只要对目前世界的游戏娱乐市场有所了解，都应该知道游戏王，一个成功融合了动漫、电玩、桌面竞技游戏3个方面，给业界大户Konami打下充足的金钱根底的优秀作品。

目前国内游戏王的人群也在迅速发展。各机种上的游戏，市面上的卡片，还有在影音商店能找到的动画DVD、VCD，越来越多的人开始对游戏王产生了兴趣。大部分人都被其中的卡片决斗所吸引，各具造型的怪兽、独特丰富的规则、还有决斗过程所渲染的那种感觉，不少人都想如同作品人物那样拥有自己个性的卡组成为一名决斗者。

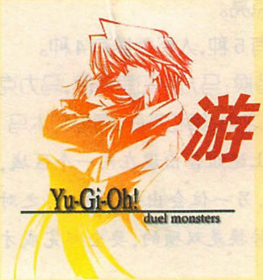
合作网站：中国游戏王联盟　　　版主：凯渊·卓洛　帕伽索斯

中国游戏王联盟：www.cnocg.net

中国游戏王联盟，简称cnocg，是很早已经成立的一个游戏王爱好者团体。我们很高兴能在杂志上与读者中的爱好者们交流并希望我们的努力能让大家满意。

借此机会，我们选取堪称本系列经典之作的GBA上的DM6（游戏王6）进行介绍和讲解，让有志成为现实中的“游戏王”的玩家们对游戏规则有个初步的了解，进而慢慢走上决斗者之路。

对决斗不太感兴趣的朋友也别离开。游戏王涉及很多方面的知识，特别古埃及历史和神话，我们以后也会有相关的特别栏目，不但爱好者可以更深入地了解，非爱好者也能在此区稍作停留了解一下。



游戏王上手全指难

作者:凯渊·卓洛

虽然是几年前的作品了,但是即使到现在,DM6仍可以视作家用游戏主机上最好的游戏王游戏之一。很多人甚至被它吸引,而进入OCG(游戏王现实卡片游戏)的世界之中。前作DM5做为试验性的作品,给DM6奠定了良好的基础和宝贵的经验,使得他有理由成为现在很多人选择游戏王游戏的首选。那么,下面就让我们对这部作品来做一个系统的整理和总结。

流程攻略篇

首先,进入游戏,从3个卡包中选择一个作为起始时的卡组,3个包分别是怪物强化、魔法强化和陷阱强化,具体选哪个看个人爱好了,反正很快就会被替换得面目全非。

之后正式进入游戏,游戏的基本方法是在各区域内移动,每个区域里都会有决斗者或者管理人存在。选择决斗者的话会发生战斗,胜利后可得到卡包和DP值。而选择管理员则会对话,直接结束该日(在后期也会触发事件)。到了特定的比赛时期,在区域内会出现比赛的图标,选择它就可以参加比赛了,一般为3局2胜的MATCH战,获胜后一般可获得特殊卡包。比赛包括以下几种:

1. 每周一次的小型比赛
2. 每13周一次的Challange Cup
3. 每24周一次的KC Cup

当玩家手头的罕贵卡到达一定数量时,会发生古鲁斯袭击参赛者的事件。具体表现为,大会广播会通知全体参赛者有古鲁斯集团的人混在管理人中袭击参赛者,击败他们的话大会会特别奖励罕贵卡包。之后和身边的管理人交谈,有很高的几率碰到古鲁斯成员之一(里斯度、光与暗的假面、潘多拉、罕贵卡猎人、马力古的人形)。一直没有去找管理人的情况下也有可能在和一般的参赛者对战时被乱入。

游戏进入中期后,在某些周的开始时,矶野先生会出来说一大段话,然后出现2个决斗者的资料。在本周内,各胜指定的2人一次以上,打败第2人后会获得抽Ultimate Rondom Pack的机会。这个卡包内是可以抽到游戏中有的任何一张卡的,很多卡都必须从这个卡包内获得。由于玩家只能看到自己周围的决斗者,所以找到指定的决斗者是很需要技巧和运气的。

在古鲁斯袭击事件的过程中,战胜全部古鲁斯成员1次以上的时候会发生金字塔事件。该事件内,玩家会依次和洗脑杏子(古鲁斯成员之一)里斯度、马力古交战。失败的话,会回到BC地图,等待下次机会;如果胜利的话,则算是形式上的通版。

看完STAFF后回到BC地图,古鲁斯成员全体在地图上直接出现(但是古鲁斯袭击事件还是会发生),可以直接与他们战斗。然

后在地图各地出现限制大会。全部完成后可以在游戏菜单的 Option 选项中开启无限制卡规则。这样，所有根据当时 OCG 规则被只允许放一张或者 2 张的卡将都可以在卡组内放 3 张。不过幻神卡一类的卡还是无法在决斗中使用的。

资料汇总篇

通关后在菜单画面的 10 盏灯一共代表 10 个任务，满足条件就可开启相应的灯，全开后对游戏并无实际上的影响，请不要听信有关全开后可以使用幻神卡一类的传言。

10 盏灯的条件如下：

1. 将包括隐藏角色在内的全 23 名决斗者各击败 10 次，洗脑态杏子和洗脑态城之内不算。

2. 拿到全 27 套卡包。

3. DUEL POINT 达到 50000 点，之后输密码使其降到 50000 以下的话，这盏灯不会熄灭。

4. 每周一次的大会在 14 个地区都有举行，每个地区都赢一次就会点亮。

5. 13 周一次的 CHALLANGE CAP（挑战杯）获胜一次。

6. 24 周一次的 KC CAP（海马杯）获胜一次。

7. 全部的人物替换事件和人格替换事件都发生过就会点亮。

人物替换有 5 种，人格替换有 4 种。

5 中人物替换：马力克和里斯度，马力克和貘良、舞和城之内、舞和杏子、海马和木马

（注：只要上述组合出现在同一个区域，选择其中一位，另一位会出来代替，与之对战即可。人物替换是双项的，要全部完成才行。）

4 种人格替换：游戏、莫良、马力古、光与暗的假面

8. 集齐全 1111 枚卡片。所有卡在城之内包内都可以抽到，其中 3 张王国只有在此包内可以得到，幻神卡在杏子包或 RARE SELECTION 里。

9. 全部的限定比赛获胜就会点亮。一共有十种比赛。

10. 全部隐藏角色出现。一共四个：

（1）夏迪

通关后出现

（2）帕伽索斯

得到 NO.624 “卡通世界”，PASSWORD 是 15259703。“法老王的仆人”里也能抽到

（3）盗贼奇斯

将全部角色各击败 10 次后出现

（4）御伽龙儿

其他隐藏角色都出现后才会出现

注：其它隐藏角色包括海马的弟弟，累计输给对手 10 次出现。

所有卡包取得方法：

卡包名	获得条件
Vol.1	初期得到
Vol.2	初期得到
Vol.3	初期得到
Vol.4	初期得到

Vol.5	初期得到
Vol.6	初期得到
Vol.7	初期得到
DARK CEREMONY EDITION	初期得到
青眼の白龍	青眼的白龙入手(No.817 或者 No.818 均可)
幻の召喚神	NO775 被封印的暗黑大法师入手
暗黑魔竜復活	NO1083 真红眼的黑龙入手
鋼鉄の襲撃者	NO1063 手枪龙入手
Magic Ruler	D-Point 在 5000 以上
Pharaoh'sServant	D-Point 在 8000 以上
Curse of Anubis	D-Point 在 8000 以上
Thousand Eyes	D-Point 在 10000 以上
Bible Spell of Mask	全员胜利,3 种决斗大会胜出
Labyrinth of Nightmare	全员 10 场胜利
PREMIUM PACK3	决斗大会胜出 1 回优胜
PREMIUM PACK4	决斗大会胜出 10 回优胜
PREMIUM PACK5	获得全部其他卡包
Booster Chronicle	3 次连续胜利以上的时候出现,之后如果失败的话再次 3 连胜重新出现
KONAMI Selection	每隔 4 个礼拜的星期日出现
RARE Selection	卡片收集率 70%以上或者在古鲁斯袭击时击败古鲁斯成员
週刊デュエリスト(A)(B)	周 1 时自动获得,随机选择 A/B
TRAP Selection	卡包内卡片数量 500 以上
MAGIC Selection	卡包内卡片数量 1000 以上
Ultimate Rondom Pack	TARGET 挑战者第二人目胜利时,限制大会比赛胜利时

3 种大会的出现地点

	10	11	12
09	02	03	13
08	01	04	14
07		05	
06			

将 BC 地图如上图般划分

每周一次的大会第一周在地区 1(就是地铁站)举行，以后顺次在地区 2、地区 3……举行下去。

每 13 周一次的大会(Challange Cup),第一次(游戏一开始的那一次,一定要记好,不然以后很可能找不到地方)在地区 14 举行,下一次在地区 13,以后按 12、11……的顺序举行下去。

每 24 周一次的 KC Cup,每次都在地区 1 举行。

在 Challange Cup 和 KC Cup 举行周开始的时候,大会是会提醒玩家的。

限制比赛的地点和限制内容

以下按出现次序排列,只有完成了比赛 1 比赛 2 才会出现

出现次序	场所	制限内容
01	05	只能使用战士和兽战士的怪物卡
02	07	只能使用魔法使族
03	09	只能使用龙族
04	011	只能使用昆虫族
05	13	只能使用 Lv4(包括 Lv4)以下的怪物
06	06	只能使用攻击力不足 1000 的怪物
07	08	只能使用守备力不足 1000 的怪物
08	10	禁止使用效果怪物
09	12	禁止使用魔法卡
10	14	禁止使用魔法和陷阱卡

其实限制比赛的最大意义在于胜利可以抽取的完全随机卡包，内可获得游戏内全部的卡片;相对的,对于特定的卡片来说,获得的概率就很小了,所以只有靠它来反复抽取。



DM6 比赛规则

作者：凯渊·卓洛

由于DM6的决斗使用的是现实中正规的官方比赛规则（不过由于技术等方面的原因，有小小的出入），使得一些初次接触的朋友觉得很难上手，所以在这里简单地介绍OCG（官方卡片游戏）的基本规则。（完整的基本规则相当复杂，也需要有一定了解的玩家才能完全理解，所以先不放出，在以后可能会分段逐步放出内容和讲解。）

首先，确定了我们要与之决斗的对手后，双方以猜拳来决定先后攻顺序。猜胜的一方有权决定先后攻顺序，而在3局2胜的比赛中，上一局的失利者有权决定本局的先后攻顺序。

之后正式进入决斗。游戏王是回合制的卡片游戏，整个决斗的过程是由若干个回合轮流进行，直到满足胜负条件为止。一个回合的大概过程就是：



1. 首先，回合玩家抽一张卡，这个过程被叫做“抽卡阶段”。这个阶段在游戏中完全由程序来完成。



2. 接下来，自动进入一个处理效果的阶段，被称为“准备阶段”，这个流程主要是处理一些卡上写有“当准备阶段XXXXX”的卡的效果。如果没什么要处理的，就进入下一阶段。这个阶段在游戏中也完全由程序来完成。

3. 终于到了玩家可以自主控制的阶段了，这个阶段被称为“主要阶段”，这个流程是整个游戏的关键所在。

首先，我们可以把手中的怪物卡放到场上，这个看上去很简单的行为其实可以是相当复杂的。基本的怪物卡摆放形式有2种，一种是正面攻击表示，在游戏中被成为“召唤”；另外一种是背面守备表示，在游戏中被称为“放置（セット）”，这两种被合称为“通常召唤”。通常召唤一回合只可以进行一次，所有的通常怪物和没有规定召唤条件的都是通过此类召唤来召唤的。而所有由于卡的效果（不管是此卡本身的效果还是其他卡的效果，包括全部的条件召唤、仪式召唤和融合召唤）而召唤的都属于“特殊召唤”，特殊召唤的次数在一回合中是没有限制的。但是除了特殊说明了表示形式的，其他的特殊召唤都只能选择正面表示，也就是正面攻击表示或者正面防守表示召唤。

然后，我们可以对场上的怪物卡进行操作。选中操作的卡，其中有一项就是变更表示形式，竖放表示攻击状态，横放表示防守状态，一只怪物一回合只能变换一次表示形式，而且怪物被放上场的回合是不能变换表示形式的。背面防守表示的怪物在变成攻击表示的话会转为正面表示，但是正面表示的怪物变回防守状态时是不能再变成背面表示的。另外，选中怪物后，如果该怪物带有启

动类效果的话，可以在这个时候选择发动。然后游戏都会提示你如何操作，比如选定效果的对象，照做就是了。

还有，这个阶段我们可以直接发动手中的魔法卡或者把魔法陷阱卡覆盖（背面放置）在场上等待时机发动。魔法卡是可以在自己回合从手中直接发动的，而陷阱卡则必须覆盖在场上后到下一个回合才可发动。有些还有发动时机的限制（比如魔法筒就规定要在对手攻击宣告时发动）。不过好处是可以在对方回合发动。魔法中也有一种速攻魔法（标志为闪电符号）是综合了2者的特点，即自己回合可以从手中直接发动，盖在场上的话，从下个回合开始就可以在自己或者对方的回合发动。（这里必须提醒注意的是速攻魔法在盖在场上后，该回合是不能发动的，而一般的魔法盖在场上的回合就可以发动）。



4. 准备了那么久，终于到了真刀真枪战斗的时候了。主要阶段1之后，如果要战斗，就会进入战斗阶段，这个阶段中，我方所有正面攻击表示的怪物都可以投入到战斗中来，攻击对方的怪物；在对方场上无怪物的时候，则可攻击对方本人。先选定我们要发动攻击的怪物，然后把剑形图标移到要攻击的目标上，确定，攻击就开始了。具体的战斗规则如下：

·攻击对手攻击表示怪物的时候

攻击怪物的攻击力 VS 被攻击怪物的攻击力

胜利：攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的攻击力的时候，被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。给予对手相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物攻击力高的部分的战斗伤害。

平手：攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的攻击力的时候，战斗双方的怪物都被战斗破坏送入墓地。双方都不受战斗伤害。

（特别提醒：0 VS 0 的时候由于0不计算战斗伤害，所以双方怪物都不破坏。）

失败：攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的攻击力的时候，攻击怪物被战斗破坏送入墓地。自己受到相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物攻击力低的部分的战斗伤害。

·攻击对手防守表示的怪物的时候

攻击怪物的攻击力 VS 被攻击怪物的防御力

胜利：攻击怪物的攻击力大于被攻击怪物的防御力的时候，被攻击怪物被战斗破坏送入墓地。对手不受战斗伤害

平手：攻击怪物的攻击力等于被攻击怪物的防御力的时候，双方的怪物都不破坏，双方也都不受战斗伤害

失败：攻击怪物的攻击力小于被攻击怪物的防御的时候，双方怪物都不破坏。自己受到相当于攻击怪物攻击力比被攻击怪物防御力低的部分的战斗伤害。

·对手场上无怪物的时候

怪物可以直接攻击对手。直接攻击成功时候给予对手相当于攻击怪物攻击力数值的战斗伤害。

当然，在你攻击的时候，对方很可能会启动各种魔法陷阱效果来阻止或者妨碍你的攻击，你也可以发动各种魔法陷阱效果来破坏对方的妨碍或者辅助自己的进攻。结果可能把对方打的溃不成军，也可能被对手反击得血本无归。这样的不可预见性也是游戏王的乐趣之一呢。



战斗结束了，不管结果如何，只要还没分出最后的胜负，我们就还有很多事情要

做。总结经验教训是必要的，对场上的形势也必须做些必要的控制。

战斗阶段之后进入主要阶段 2，这个阶段从本质上来说和主要阶段 1 是一样的，不过很多一回合只能进行一次的事情如果在主要阶段 1 进行过了，那么主要阶段 2 中就不能再次进行了。

一切工作完成后，也该轮到对手了。宣告结束后自动进入结束阶段，处理完在该阶段处理的效果后转入对方回合。

以上就是 OCG 的一个完整的回合过程了。补充说明的是，先攻玩家的第一个回合是没有战斗阶段的。而没有进入战斗阶段的话，主要阶段 2 也是会被一起跳过。主要阶段 1 之后直接进入结束阶段。

游戏的流程已经介绍完了。但是看懂了这些也是到了“知道怎么玩”的程度，还没有到“如何玩好”的程度。OCG 是一种卡片游戏（废话），所以，多种多样的卡片是它的精华所在。下面的介绍只是笼统的说明，这里建议大家寻找 9 柳先生制作的 DM6 汉化版本，里面的翻译会对大家理解卡片效果和合理运用很有帮助。

怪物



通常怪物：卡面为黄色的卡片，无特殊能力，按照基本的规则进行使用。



融合怪物：卡面为紫色的卡片。不放在 DECK（卡组）内而独自构成“融合卡组”，不会直接抽到手中。以情报栏内所标记的特定怪物和“融合”魔法卡“融合召唤”，被标记的怪物被称为“融合素材”。一部分带有特殊的能力。

融合怪物召唤：首先，发动“融合”（注意，必须满足融合条件才可以发动）。之后，游戏会提示你选择要融合的怪物，选定后再提示你选择融合素材（场上或手上的都可以），最后选择表示形式，完成融合召唤。



仪式怪物：卡面为兰色的卡片。仪式怪物是以特定的仪式魔法发动并牺牲祭品后特殊召唤的怪物。仪式怪物是放在 DECK 中的。光有仪式魔法或者仪式怪物都无法特殊召唤仪式怪物。一部分带有特殊的能力。

仪式怪物的召唤：首先，发动“仪式魔法”（同样要满足该仪式的条件才能发动）。之后，游戏会提示你选择作为仪式祭品的怪物（场上的手上的都可以），最后选定表示形式，完成仪式召唤。



效果怪物：卡面为橙色的卡片，带有超越规则能力的特殊效果。

效果怪物的效果可以分为以下 5 种基本的种类：

1. 翻转效果：在怪物卡的效果前标有“**リバース**”的效果，此卡的效果由覆盖变成翻开时发动。如果没有强调不能在战斗阶段发动的，就可以在对方攻击此卡的时候发动（“王座之侵略者”就说明不能在战斗阶段发动）。如果召唤上场时已经是翻开攻击表示则效果不能发挥作用。如果在覆盖时被表里不限的除去魔法卡（如“向死者招手”或“黑洞”等）或者效果怪物卡的效果（如“食人虫”或“企鹅兵”等）除去，效果不能发挥。用死者苏生等卡从墓地召唤时，因为规定是翻开表示，所以效果也不能发挥。

例：未来壶、企鹅兵

2. 启动效果：自己的回合在自己场上正面表示存在的时候可以发动，发动的时机各卡片上有不同的说明，没有说明的默认为主阶段 1、2。效果速度为 1。如加农炮兵、弹射龟等。发动时，选中该怪物，选"效果发动"之后按游戏的提示操作。

3. 永续效果：在场上正面表示存在时效果发挥，此类效果不能被连锁，所以没有速度的概念。

例：见习的魔女、黑魔女

4. 诱发效果：进行战斗、给予伤害、送往墓地、召唤成功等条件满足时发动的效果，效果速度为 1。

例：黑森林的女巫、杀手番茄

5. 即时诱发效果：发动条件满足时，即使在对方的回合也可发动，速度为 2，且可以对魔法、陷阱等的发动进行连锁（本人的理解是类似于陷阱中的反击陷阱，发动条件苛刻，但比较同类效果有更快的速度和连锁性）

例：栗子球

此外还有直接涉及游戏规则变更的规则效果（比如融合素材代用品）。

特殊效果怪物：一般是已经成为一个系列的效果，比如卡通、灵魂、同盟等等。

召唤条件：满足条件或者付出特别的 COST 才能召唤的怪物。例：神圣之魂、暗黑尼古罗夫亚。



魔法：

普通魔法卡：咒文速度 1，只能在己方的主要阶段发动（1 或者 2 都行）。在放置的同一回合也可以发动。"光之护封剑"属于普通魔法卡，但是可以留在场上 3 回合。这种魔法卡使用后就要马上进入墓地。（例外："邪恶的仪式"，要发动邪恶的仪式只能在准备阶段时发动覆盖在场上的邪恶的仪式）

装备魔法卡：咒文速度 1，标记为十字符号，只能在己方的主要阶段发动（1 或者 2 都行）。在放置的同一回合也可以发动。装备后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续装备在目标怪物卡上（大部分装备魔法都没有这种条件的）。装备魔法卡发动以后，如果不通过一些魔法陷阱卡的效果是不能转移到另外一张怪物卡上的。如果卡的说明没有强调装备在哪一方的怪物卡上的话，就可以自行选择装备在己方或者对方的怪物卡上（占用己方的魔法陷阱格）。由暗黑魔族变成的装备卡是占用暗黑魔族这张卡持有者的魔法陷阱格的。被"纳祭之魔"、"狩剑猎人"这种效果怪物卡吸取的特殊装备卡（由怪物卡变成），如果遇到要返回手牌的效果则返回持有者的手牌。（注意，由怪物变成的装备卡视作魔法装备，而由陷阱卡变成的装备卡视作有装备特性的陷阱卡）

地形魔法卡：咒文速度 1，标记为十字镖，只能在己方的主要阶段发动（1 或者 2 都行）。在放置的同一回合也可以发动。地形魔法对双方场上所有翻开表示的怪物卡都有作用。放置在场上的时候是放在魔法陷阱格，发动后转入地形格，但是也算占用一个魔法陷阱格。地形魔法的效果对病毒、落穴、连锁破坏这些需要具有特定能力的怪物卡才可以发动的魔法陷阱卡也有影响。如果任何一方在场上已经有地形卡的情况下使用另一张地形卡，则原来的地形卡破坏，换上新的地形卡。

永续魔法卡：咒文速度 1，标记为 ∞，只能在己方的主要阶段发动（1 或者 2 都行）。在

放置的同一回合也可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上(也有一些无条件永续的)。永续卡的效果在卡片离场时即告失效。

仪式魔法卡:咒文速度 1,标记为火苗。只能在己方的主要阶段发动(1 或者 2 都行)。在放置的同一回合也可以发动。是召唤仪式怪物卡的必要魔法卡。

速攻魔法卡:咒文速度 2,标记为闪电。满足发动时机后可以在己方的任何时候发动;也可以先覆盖在场上,在下回合的己方或者对方回合时发动。在覆盖的同一回合不可以发动。涉及攻守力变换的卡可以在伤害计算阶段发动,从而影响战斗结果(比如突进)。



陷阱:

普通陷阱卡:咒文速度 2,一定要先覆盖在场上,然后在下回合开始才可以发动。

永续陷阱卡:咒文速度 2,标记为 ∞,一定要先覆盖放在场上,然后在下回合开始才可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上(也有一些无条件永续的)。永续卡的效果在此卡离场时即告失效。

反击陷阱卡:咒文速度 3,标记为箭头,一定要先覆盖在场上,然后在下回合开始满足条件的时候发动。这种陷阱通常是对应即时发挥的效果,如:对方使用魔法卡、攻击、发动陷阱、召唤怪物卡的时候,就可以强制取销对方行动。

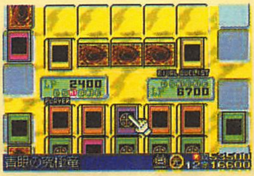
以上就是 OCG 的全部卡片类型及其特点介绍。大家一定看到了里面有关咒文速度一项吧,这关系到效果之间的连锁。所谓连锁并不是指效果之间形成的 COMBO,而是游戏王规则中一种复数效果的发动和处理的规则。连锁的基本规则是,连锁效果的速度必须大于或者等于被连锁效果的速度,而且只有速度 2 以上(包括速度 2,下文同)的效果才能连锁其他效果。而效果的清算是逆算的,也就是说,后发动的效果将被先清算。清算方面是由程序来完成的,玩家只需要做出一定的预算,而不至于发生顺序错误就可以了,这就要大家在实战中多多练习啦。

一个连锁的例子:

A 发动魔法"黑洞"→B 连锁"黑洞"发动陷阱"白洞"→A 连锁"白洞"发动陷阱"盗贼的 7 道具"→B 连锁"盗贼的 7 道具"发动"神的宣言"

处理的时候,先处理"神的宣言的效果",无效化"盗贼的 7 道具"的效果。然后处理"盗贼的 7 道具"的效果,由于被无效化,所以效果不发动。接下来处理"白洞"的效果,保护住自己场上的怪物不被"黑洞"破坏。最后处理"黑洞"的效果——破坏全场的怪物,但 B 场上的怪物被"白洞"保护,不被破坏,结果只有 A 自己场上的怪物被破坏。

现在,大家掌握的知识已经可以顺利进行游戏了,接下来的一切就要靠自己的努力来积攒实战经验提高竞技水平了。另外要提醒的是,即使可以对 AI 百战百胜也不说明你的强大,因为游戏王的最大特点就在其灵活性,而这正是被程序控制的 AI 的最大弱点. 所以,有机会的话多多和身边的朋友联机对战,这样你才会寻找到更大的乐趣哦。最后放个图给大家娱乐一下,呵呵~



场面介绍

1. LP

相当于 HP,为 0 时则告负。

2. 怪物区

放置召唤出的怪物

3. 魔法、陷阱卡区

放置魔法、陷阱卡,发动魔法卡时也必须先放在此区域内

4. 手牌

顾名思义,手牌——手上可用的卡牌,上限为 6 张,回合结束时如果超过 6 张的,要丢弃到 6 张

5. 地形卡区

放置地形卡,注意地形卡即使是覆盖上场也会自动放置在此区域内

6. 融合区域

和一般的怪物卡不同,融合怪物卡是被单独放置在此的,且背面向上,对手不能确认其内容

7. 除外区域

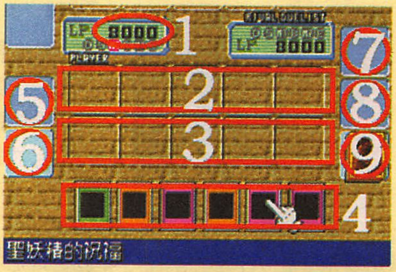
所有因为各类效果中的“从游戏中除外”效果被除外的卡放在此区域内,话虽这么说,也是有再次利用的机会的

8. 墓地

破坏、舍弃、牺牲的卡都进入墓地,但墓地中的卡仍然可以通过多种方法再次使用

9. 卡组(DECK)

每回合从里面抽取最上面的一张补充为手牌,但是融合怪物卡是不放在里面的







王者之道——《游戏王》回顾篇

デュエルモンスターズ——游戏王决斗怪兽，可以说这个名字是《游戏王》卡片相关游戏通用的标题。也就是这个系列的游戏，凭着漫画方面的人气发展，还有游戏本身吸引了玩家再看回漫画的，造就了一个《游戏王》爱好者人群，KONAMI 公司也借此得益不少。借着介绍历代的游戏王游戏，让大家对游戏王的游戏有一个大概的了解。（美版的移植作品还有游戏王的非卡片游戏就不介绍了）

注：DM（Duel Monsters）是游戏王的英文名。

作者：帕伽索斯

1998/12/17

デュエルモンスターズ（**GB**）

决斗怪兽

一个很难查到的资料，官方和资料网站也没有图片了……虽然说游戏王在日本那个时候也开始火了，可是卡片游戏还没有太规范化，这个游戏也是这样，普通的看怪兽的攻击力谁高，所以没有什么太大的热潮。

普通的一作，不过也可以说是传说的开始……游戏附送品是随机 3 张的漫画出现过的经典卡，不过只能观赏用。

国内的话，由于游戏王漫画还没有普及，所以玩到这个的机会也不多。

1999/7/8

デュエルモンスターズ**2 闇界**決闘記（**GB**）

决斗怪兽 2 暗界决斗记

随着漫画连载到王国篇，卡片游戏开始盛行，此游戏开始热卖了。加上此游戏的附送品是随机的 OCG 卡，可用于现实的官方卡片游戏，日本甚至有人为了卡片而买的（之后的 DM 游戏也都是附送 OCG 卡的）。

游戏方面，可使用的卡的数量多了，也多了魔法陷阱调节，可玩性上升。不过实际上，当时的规则还不是太好的。

国内来说，GB 也开始有了，这个游戏也有不少人见过。但由于 D 版的原因，那时候玩家们没有多大机会看到附送品

1999/12/8

真デュエルモンスターズ **~封印**されし記憶~（**PS**）

真决斗怪兽–被封印的记忆

游戏王专区

DM2 发售后半年不到就发售的商品。当时漫画的王国篇连载完，此游戏增加了王国篇最后出场的几张卡。

增加了原创剧情——描述主角游戏的往事，击败邪恶的卡片魔神。玩法方面和 DM2 相差不远，不过由于机能问题画面效果更好。

恰好国内开始流行 PS，此游戏作为特别的卡片游戏吸引了不少人，很多人从这个作品开始接触《游戏王》的。

2000/7/13 デュエルモンスターズ**3 三聖戦神降臨（GBC）**

决斗怪兽 3 三圣战神降临

决斗怪兽 3



DM2 发售一年后，借着漫画新故事《决斗都市篇》，还有日本的热潮，发售了新的一作。

本作大幅度增加卡的种类，规则方面也做出了少许修改。还有自己创造卡的系统。游戏当时评价很不错，热卖。

同时国内 GB/GBC 发展形势很好，漫画也开始普遍了。很多人因为漫画的缘故接触过这个作品。

2000/12/7 デュエルモンスターズ**4 最強決闘者戦記（GBC）**

决斗怪兽 4 最强决斗者战记



乘着游戏王的热潮，相隔 DM3 不到半年，再次在同一平台上发售此作品。

此作品分开游戏 / 海马 / 城之内 3 个版本发售。版本的差异和当时流行的 Pokemon 类似，就是每个版本获得的卡不一样，还有就是可使用的卡片也不一样。另外，借着漫画《决斗都市篇》那个关于三幻神的传说，不单只游戏里面的卡牌要 3 个版本才能收集齐，预订 3 个不同的版本也各送一张幻神卡。多方面的吸引使不少玩家甚至买入全部 3 个版本。

可以说，这个作品借着热潮，无论从销售成绩还是玩家门关于这游戏的评价都是非常成功的。

（注：预约才能附送的幻神卡虽然不是 OCG 卡，也就是不能在正常卡片游戏中使用，不过因为漫画里面的地位，虽然不能用，但收藏价值还是非常高的）

2001/7/5 デュエルモンスターズ**5 EXPERT1（GBA）**

决斗怪兽 5 专家版 1



DM4 之后，随着新主机 GBA 的出现，利用 GBA 的机能和卡带的容量，KONAMI 制作了这款以现实卡片 OCG 的新专业规则为基础的 DM5。

无论从 OCG 所使用的卡片精美细致还是规则的表现，DM5 都依靠新的主机 GBA 表现了出来。OCG 玩家们当然是最高兴的。不过由于相比 DM4，DM5 的专业规则不能马上吸引到低年龄层的玩家，加上 GBA 的普遍程度，还有游戏市场的影响，销量远远没有 DM4 的利害。

国内来说，GBA 才是刚掉价，正版的价格也不是大部分人可以接受，影响同样比较小。

2001/12/20 デュエルモンスターズ 6 **EXPERT2(GBA)**

决斗怪兽 6 专家版 2



DM5 作为支持新机种还有试探性的使用专业规则后，紧接着 DM6 出现了。

正如广告语所说，也是很多人所认同的，DM 史上的最高。专业规则，可使用的卡上升到 1000 多张。游戏过程不再是以往那样选择比赛选手，而是类似漫画中决斗城市那样地图遇敌式。还有各种各样的限制比赛等隐藏要素。AI 方面，给多个人物采用特定的实用的战术，使得和 CPU 对战不像以往那样沉闷。当然，厌倦了 CPU 还可以和人联机。

宣传方面也是一绝，漫画作者高桥和希亲笔为此游戏原创 OCG 卡，而且隔一段时间才公布一张。这次的附送卡也是目前很多收藏爱好者的目标，也极具价值。

虽然由于 OCG 的系统复杂，游戏里面也有不少 BUG，不过各方面的优秀表现，加上无论国内还是日本都处于 GBA 的发展期，是很多人开始接触 OCG 的作品，也有很多人因为这个游戏喜欢上了 OCG，踏上了决斗者之路。对于目前想接触 OCG 的玩家，此游戏还是一个很好的选择。可以说是一个经典。

2002/7/4 デュエルモンスターズ **7** 決闘**都市**伝説**(GBA)**

决斗怪兽 7 决斗都市传说

DM6 半年后，发售了 DM7。可能 KONAMI 眼见专业规则不能吸引低年龄群，



所以再次把游戏改为 DM4 的那种模式，同时开创了“卡片 RPG”的类型。所谓的新类型，不过是把以往的可选择决斗对象改成 RPG 式的剧情发展，此系统并没有引起太多的评价。

剧情基本上和漫画的《决斗都市篇》一样的。DM7 固然吸引回一部分低年龄玩家，可是专业玩家也离开了一部分，幸好还有一部分专业玩家还是以娱乐的心情买了。不过这个时候出现了一种现象：以往的一部分低年龄或者非专业玩家，玩过专业规则的 DM5、6 后，被专业规则那种精彩的对抗所吸引，开始对 DM7 这种模式颇有不满。从此能看出 DM5、6 的作用。

2003/3/20 デュエルモンスターズ **8** **破滅の大邪神(GBA)**

决斗怪兽 8 破灭之大邪神



用 DM7 的引擎略加修改做出来的 DM8，算是 DM7 的强化版。流程上比以前各作都长了，采用了原创的剧情，整体上剧情还算可以。

游戏方式和以前基本一样，不过设置敌方的基本分很高，而自己的基本分受损后必须回家休息，以此来显得更 RPG……。不过也没引起太多人的重视，不算是一个成功的设定。决斗方面，因为很多玩家对于专业规则的向往，所以采取了一种比较接近专业规则的方式。

不过整体来说,游戏并没有太特别的地方,平平凡凡地又过去了……

2003/4/17 デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション

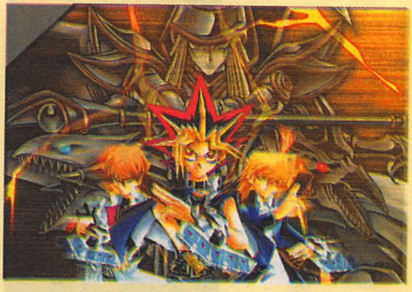
决斗怪兽 国际版



由于当时游戏王开始在世界各地(特别北美)发展开来了,所以推出了这么一个版本。其实也就是美版的DM6。发售的目的主要是给当时各个地区有一个统一的游戏王版本。不详细介绍了。

2004/2/5 デュエルモンスターズエキスパート3

决斗怪兽 专家版3



等了一年,新的游戏王作品终于出来了,还是名叫DM,不过不是9,而是直接叫做专家版3。

让部分期待已久的人感到失望,游戏方式再次回到以前的选择人物,虽然隐藏人物等要素还是挺好的,不过如果能有DM6的那种游戏方式会有更多人高兴并且游戏更耐玩。同时,此游戏用于2004年暑假的世界赛,可使用的卡片必须跟世界同步,所以可使用的卡并没有日版发售的多。而为了照顾平衡,使真正比赛的时候大家的卡组更多样化,游戏取消了部分卡。

系统方面和DM6一样存在BUG,而且CPU设置不太好。整体来说还算不错的。入门OCG的玩家也建议此作。比起DM6,此作可使用的卡和规则方面与目前现实中的比较同步,而且由于考虑平衡取消了部分卡,玩家不至于太容易陷到某种战术里面。





每月都有许多 GBA 游戏发售，令人眼花缭乱。这里会向大家推荐最近发售的游戏中最值得玩的 5 个游戏，让大家能避开 JS 的干扰，把钱都花到最值得的游戏上。

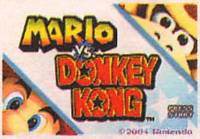
合作网站：WRG 游戏站

版　　主：g11

WRG 游戏站：gba.ouroad.org

WRG 游戏站始建于 2004 年的 1 月，是大陆唯一的拥有全套正规 GBA ROM 信息的网站，论坛主要侧重掌机游戏的讨论，兼顾电视、电脑游戏。开站以来，论坛上的游戏讨论、游戏测评深受广大网友好评。最近网站又和资深游戏网站任天堂游戏世界合作，联合成立了中国掌机游戏评测联盟，目前侧重于最主流的 GBA 游戏的评论，以后更将延伸到其他掌机游戏（NDS、PSP）上，大家尽请期待。更多掌机游戏的咨讯和内容，尽在 WRG 游戏站，欢迎广大网友访问我们的网站。

Mario Vs Donkey Kong





马里奥对大金刚

发售日期：5/25/2004
制作厂商：NINTENDO
游戏容量：128 Mb
语言类型：英文
游戏类型：ACT

林森：7

游戏给我最大的印象就是马里奥流畅细致的动作，虽然是个平面游戏，可是马里奥是确确实实的 Made in 3D，估计是用了类似永恒传说那种制作方法，跑、跳、倒立，甚至是摔都那么栩栩如生，这个马里奥是 GBA 上最生动的角色了。丰富的动作，巧妙的谜题设置，每大关倒数第二小关类似 chuchu 火箭队的谜题模式也是亮点，在这里给 7 分的原因是：虽然变化很大，但是他仍旧只是大金刚强化版而已。

beerman:9

极强作，集益智和动作的绝品，掌机游戏的顶端，我狂玩中

极度耐玩，由易由难，让人身陷其中，不可自拔。单人模式的 Mario 独过关卡，双人模式的小 Mario 和大人 Mario 齐过关，以及专家模式的困难度，都是经典呀。而且各大关由各小关组成，可以一点一滴的玩，不怕一次花太多时间，如果是追星 Fans，本游戏可以让你玩几个月了，总之超强作，吐血推荐。

还有小的马里奥在呼叫大马里奥时的哭喊声，真是可爱……

luan：8

在 GBA 上做这样的游戏最适合了，1、2 分钟就可以打完一关，不会太影响时间，在等车或者课间什么的时候都可以拿出来玩一下。游戏的画面也非常不错，大小 Mario 和金刚都也都非常可爱，应该会很讨 MM 的喜欢吧。游戏的动作也很流畅，Mario 的各种动作也非常的灵活，所以喜欢这游戏的两位主角的玩家可千万不要错过。

G11：9

大作，绝对的大作，作为 N 社一个老系列的延伸，却有和以往大金刚系列不同的玩法。手感优良，老少，强弱都咸宜，本人强烈推荐 。

Crayon Shin-Chan - Arashi no Yobu Cinema-Land no Daibouken! (J)

蜡笔小新——呼风唤雨 电影乐园大冒险

发售日期：5/5/2004
发布组织：Trashman
制作厂商：Banpresto
游戏容量：128 Mb
语言类型：日文
游戏类型：ACT





beerman:8

小新终于出了，从四月十六就等到现在了，在店面也没看见有卖，真的稀有的逸品呀。这是小新在 GBA 上的第一弹吧，之前在 GB 可是出了不少哦，我也有玩了几代。这次是配合电影出的，有丰富的剧情支持，而且 GBA 表现的比 GB 好的多，让小新陪伴长大的我，感动不已~

128M 的，容量很大，没错，有语音，也是偶尔会出现几句，小新可爱的叫声，哈哈，够好笑的，看不懂剧情没关系，没有耐心没关系，一个 Start 按掉对话，赶快游戏比较重要。

玩了一阵子了，发现这游戏亲子同乐的要素相当多，爸爸的弹高、妈妈的大屁股、小葵的爬地、小白的挖地找东西，都要配合，小新也有几种衣服可以用，换衣的样子真性感呢……

有趣的游戏，大家可以玩玩哦。

aironline:7

眼镜厂改编游戏的功夫越来越纯熟了——总是擅长把握原作的精髓，例如本作，小新的经典台词："哦"加上各种可爱的和下流的动作，再加上活宝老妈活宝老爸等等他们一家活宝的表演，已经博得了喜欢小新的玩家的好感。至于游戏本身到是个手感一般的 ACT，但是加上召唤、搜集、换装等等要素，也够小新 Fans 玩上一阵子了。

PS：这个小 P 孩居然会二段跳，恶魔城的各位主角知道了恐怕要吐血……

林森:7

近期值得一玩的游戏，虽然是动画改编，但是制作态度认真负责。小新的动作、表情和声音一如既往的猥亵，他的朋友和家人们也好不到哪里去……，剧情是以前 N 部剧场版的串联，收集要素具备，加强了耐玩度和难度，推荐，无论你是否看过这部动画作品。

luan:8

史上最强的小 P 孩终于登陆 GBA 了，之前的动画可以说是人见人爱，不但让 N 多大人笑了，而且也把 N 多的小孩带坏了。游戏做的非常不错，无论画面还是操作都可以说是近期 ACT 中的佼佼者，所以广大喜欢和不喜欢小新的，都可以试试。

Mario Golf Advance Tour





马里奥高尔夫
发售日期：04/21/2004
制作厂商：Nintendo
游戏容量：128 Mb
语言类型：日文
游戏类型：SPG

林森:8

期待很久的作品，由制作黄金太阳的 Camelot 制作，画面特征甚至是音效都和黄金太阳如出一辙。要素丰富，刚接触时有不知从何开始的感觉，多种模式、众多人物，巨杀时间。

操作规则简单，适合所有人的休闲游戏。

Kayin:7

继大众高尔夫、马里奥高尔夫 64 等优秀作品后，高桥兄弟 Camelot 的高尔

夫游戏新作以添加了 RPG 要素的崭新风貌登陆 GBA 平台。这一款以 RPG 名作黄金太阳的引擎所开发的另类高尔夫游戏，拥有丰富的隐藏要素和模式可供挖掘。沿用了黄金太阳中放大远近的立体效果。正如标题一样，很多任天堂游戏的代表人物都将登场。操作虽然简单，但是真正想玩出水准又不得不注意各种影响环境的要素，有时往往一杆之差错失胜利，令人又爱又恨。

luan：8

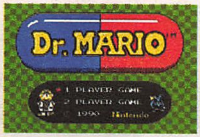
游戏用的是和《黄金太阳》同样的引擎，所以无论画面音效都给喜欢《黄金太阳》系列的朋友很亲切的感觉。高尔夫是有钱人的玩的，如果没有钱的人也想玩，最好的方法就是买一款游戏在家里慢慢玩了，而我们这个《马里奥高尔夫》就是最好的选择之一了。游戏不但提供了多个模式的选择，而且有丰富的隐藏要素，再加上马里奥的高人气，我想大家一定会对本作爱不释手的。

darksunshine：7

画面看起来很舒服，音乐也满不错的，丰富的 NINTENDO 的各角色也令人感到亲切。但是……为什么是高尔夫……世界上还是有很多对高尔夫一窍不通的穷人的……比如我……

FC MINI 系列





aironline：8

看到 FCMINI 就让我想到自己的青春，虽然游戏都很小，都很简洁，但是挡不住简洁的表面下埋藏的乐趣。呵呵，对我来说，单是看到这个画面，就能让我心中涌起莫名的感动了

G11：6

N 社又一抄冷饭的系列，FC 怀旧和冷饭爱好者专用，除了那所谓的感动，我已经对这类游戏没有一点好感了。

luan：8

儿时的玩伴在此刻于 GBA 上复活，谁不会感动到流下热泪？和之前的那 10 款相比，这次的这些游戏中可以联机的游戏明显增多，大家还是赶快拿着 GBA 去和朋友一起双打 FC 游戏吧！

darksunshine：7

虽然游戏都是我们小时候玩过的经典，但是现在这样连加工一下没有就拿出来卖就未免太有骗钱的味道了。虽说都是些经典……

Kidou Senshi Gundam Seed - Tomo to Kimi to Senjou de. (J)

机动战士 Gundam Seed 朋友与你与战场

发售日期：5/12/2004

制作厂商：Bandai

游戏容量：64 Mbit

语言类型：日文

游戏类型：SLG





beerman:5

我不是机器人 Fans，但是知道有很多人喜欢并等待着，不多说，大家赶快去找来玩吧，自己体会 Gundam 的魅力，再和大家分享自己的心得。

卡南：6

期待度比较大的作品，最大的宣传点是它的画面。说实话，画面的制作非常认真，为了同时保证清晰度和显示量只有用 32 色把人物、机体全部重绘了，但还是产生了比较严重的变形和失真（看过动画原作的人不难发现），战斗后基拉升级的表情 N 傻。动态战斗模式调起的那一点积极性被冗长的剧情交代抹削了，之所以说是交代是因为选择比较少……

林森:5

战斗中加入的动作要素是本作的最大特点，照准、攻击和回避都需要自己操作来完成，大大增加了投入度和刺激性，不过某些时候转得有些让人头晕。画面细致也是游戏的特色，AVG 部分尤其明显，但是冗长的剧情和快速的战斗节奏对比过于强烈，AVG 部分虽然让人更投入故事，但是很大程度降低了游戏的爽快度。

luan：6

Fans 向的游戏，也就只适合 Fans 来玩了。对于那些不熟悉动画的人来说，里面对话的部分既多余又漫长，按也按不掉。战斗方面还是比较有趣的，也很有投入感，不过由于前面的对话时间太长，所以就很容易感觉战斗时间不够长了……



掌机秘笈
ZHANG JI MI JI





史 热
游 戏

《马里奥对大金刚》



游戏名称：Mario Vs Donkey Kong
发 售 期：5/25/2004
制作厂商：NINTENDO
游戏容量：128 Mbit
语言类型：English
游戏类型：ACT



极速通关流程

作者：pmgba 天使、Maple

由任天堂制作发行，预定于5月24日在美国上市的GBA游戏《马里奥对大金刚》，现确定日本地区将于6月10日发售，定价4800日圆。作为任天堂发售的一款ACT类游戏，很难让人想像128M这么大的容量。但是当我们接触后慢慢体会到任天堂经营游戏执着与简单易上手的理念。游戏难度适中，准备了MIAN（普通关）、PLUS（附加关、隐藏关）和EX-PERT（专家关），来满足不同技术和需要的玩家。游戏谜题都很有创意，尽现任天堂独具匠心的关卡设计能力。游戏关数之多解开了128M大容量之谜，相信花上4800日圆玩上一款有新意、易上手的ACT大作也算是物超所值了。现在就一起来进入玛里奥与大金刚的大对决中吧！



基本操作

拿道具："B"键（道具包括钥匙、铁桶、怪和一些其他东西）

跳跃："A"键

跳弹簧：先"A"键，然后再"A"键

超级弹簧跳：先"A"键，然后再"A"键，跳高后落弹簧的一瞬间按"A"键

上单杠的方法："A"跳跃起来的同时按方向键"上"并按住不放，等速度很快时再按"A"

把一些东西从下面扔到上面（垂直）：方向键"上"+"B"键同时按下去

（普通）：跳跃后按"B"键

倒立是：方向"下"，再按"A"键（可以抵抗从天上掉下来的东西）

跳上2格的台阶：倒立+"A"键

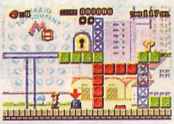
跳上3格的台阶：倒立+"A"键，然后在落地的瞬间按"A"键

普通关（main）

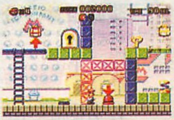
第一关

1-1	
奖励条件	分数27500

A

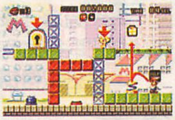


1. 跳起按下蓝色按钮，左边蓝色梯子就出现了



2. 上去可以得到红色礼物箱，然后再踩下红色按钮

3. 用弹簧跳上去得到黄色礼物箱



4. 拿起钥匙进门过关

B

1. 从左按"B"键捡起铁桶

2. 用铁桶砸怪，然后得到蓝色礼物箱

3. 救出小马里

1–2	
奖励条件	分数 28000

A

1. 直接上楼梯拿锤子打怪

2. 踩下蓝色按钮可以得到红黄 2 个礼物箱

3. 回去踩下红色按钮用左边的锤子打右边按钮上面的火盆



4. 拿到钥匙后再踩下蓝色按钮，进门过关

B

1. 举起铁桶用弹簧跳上去砸怪

2. 拿起锤子打 2 个火球，得到 1UP

3. 从右边下去拿起锤子砸 3 个火盆，得到蓝色礼物箱

4. 救出小马里

1–3	
奖励条件	分数 27000

A

1. 用跳跃 + “上” 键 + “A” 键跳上去，得到红色礼物箱

2. 一直走去最左边，踩下黄色按钮取得黄色礼物箱

3. 上去取得钥匙，进门过关

B

1. 利用单杠来到上面，得到 1UP



2. 拿一个铁桶放到刺丛上面的礼物箱下，取得蓝色礼物箱

3. 上去救出小马里

1–4	
奖励条件	分数 28500

A

1. 先上台阶，走左边利用弹簧去上面，在右边取得红色礼物箱



2. 用 “下” 键蹲下过一些传送带，取得钥匙

3. 将钥匙扔在传送带上和钥匙一起过去，拿起钥匙进门过关

B

1. 用单杠来到上方可取得 1UP 和蓝色礼物箱

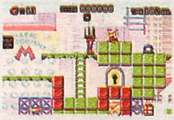
2. 走下来，蹲下取得黄色礼物箱

3. 上去救出小马里

1–5	
奖励条件	分数 30000

A

1. 把铁桶从底下弄到上面砸怪物，然后按下蓝色按钮



2. 从右边下去踩下红色按钮，取得红色礼物箱

3. 上去再踩次蓝色按钮，然后去拿钥匙

4. 取得钥匙后去踩最左边的红色按钮，进门过关

B

1. 直接上去取得黄色礼物箱

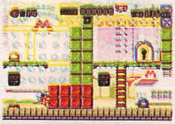
2. 来到上面拿了锤子打火盆和其他怪物，取得蓝色礼物箱

3. 救出小马里

1–6	
奖励条件	分数 27500

A

1. 用倒立 + “A” 键跳跃 2 格的阶梯



2. 踩下黄色按钮，来到上面，用倒立 + “A” 键，然后在落地的瞬间按 “A” 键跳上 3 格的阶梯

3. 去右边先后踩下蓝色、黄色按钮，取得红色礼物箱

4. 回去踩红色按钮，然后向左下去。按下蓝色按钮



5. 倒立走过砸物地区，取得钥匙，利用 2 个弹簧，上去先后踩下黄色、红色按钮后，进门过关

B

1. 倒立过砸物的地区，用铁桶 +2 格跳，或者直接用 3 格跳

2. 右边那个铁桶是活的！取得蓝色礼物箱

3. 救出小马里

MM	
奖励条件	分数 15000

这关主要是带领小玛里奥得到 3 个道具，并让他们进入最后的箱子

1. 上红色楼梯

2. 去按最右边的黄色按钮，并等待小玛里奥他们全部上来

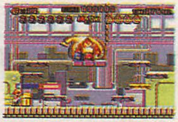
3. 上黄色楼梯



4. 让他们从下面通过，再踩下红色按钮，等他们全部进入箱子后举起箱子就能过关

Boss	
奖励条件	分数 22000

这关主要是利用地上的铁桶砸金刚，但是要注意金刚拉绳子哦，因为会掉下些东西。



第二关

2-1	
奖励条件	分数 29000

A

1. 利用绳子上去，得到红、黄色礼物箱

2. 按下蓝色按钮，取得钥匙，利用弹簧上去就可以



B

1. 小心食人花的攻击。上绿色梯子，利用单杠踩下上面的蓝色按钮，取得 1UP

2. 回到下面，从右边走，取得蓝色礼物箱（抓住 2 根绳子可以快速在绳子上移动）

3. 救出小马里

2-2	
奖励条件	分数 27000

A

1. 利用单杠 + 绳子，中间跳落可以得 1UP，还有上边的红色礼物箱



2. 踩下红色按钮，拿起钥匙，利用 2 个木桶和那个怪就可过去

3. 最后利用弹簧过关

B

1. 利用木桶 +2 格跳或者直接 3 格跳上单杠

2. 用 2 个木桶清除 2 个怪物，取得黄、蓝 2 个礼物箱

3. 从左边上去救出小马里

2-3	
奖励条件	分数 31000

A

1. 快速跑过那些只能使用一次的桥（失败一次的也可以走下面）

2. 爬上绳子利用那个移动的尾巴去左边，取得红色礼物箱



3. 捡起钥匙，利用弹簧跳过关

B

1. 先去取得黄色礼物箱，然后踩下右边的黄色按钮，从右上去取得蓝色礼物箱

2. 上去救出小马里（小心头上的鸟会扔东西）

2-4	
奖励条件	分数 29500

A

1. 先踩下红色按钮，去拿红色礼物箱

2. 踩下黄色按钮，回去拿钥匙，并把它扔在变化的那个黄色地板上

3. 先后（快速）按蓝、红按钮，钥匙就能掉落地上

4. 这时赶快跑下去捡。开门过关



B

1. 顺序是蓝礼物箱、踩下蓝色按钮

2. 把木桶拿到右边 2 楼踩下黄色按钮

3. 用木桶打右边 3 楼的怪物，取得黄礼物箱

4. 救出小马里

2-5	
奖励条件	分数 32000

A

1. 用水果打掉怪物，利用绳子往上走

2.踩下左边的蓝色按钮

3. 往右能取得红色礼物箱

4. 先跳到怪身上，能获得 1UP

5. 捡起钥匙，开门过关



B

1. 用水果打虫子，取得

黄、蓝礼物箱

2. 救出小马里

2-6	
奖励条件	分数 32000

A

1. 利用单杠上去，抓住敌鼓的怪的尾巴向右走

2. 当下面的怪走到红色区域的格子时踩下蓝色按钮，使其掉落



3. 在捡钥匙前将怪背起扔到刺钉上，当作移动桥梁

B

1. 踩下左上的蓝色按钮，然后取得蓝色礼物箱

2. 按下黄色按钮，利用弹簧上去

3. 回到蓝色按钮左边踩红色按钮，回去拿黄色礼物箱（按完红色的，记住不要按蓝色的了）

4. 救出小马里

MM	
奖励条件	分数 13000

1. 利用黄红 2 个按钮让下面的小马里取得“T”、“O”2 个道具

2. 上去后踩下上面的黄色按钮，过关

Boss	
奖励条件	分数 23000

利用水果砸大金刚即可！留意它扔出来的虫子

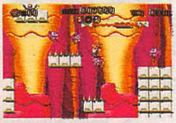
第三关

3-1	
奖励条件	分数 28500

A

只要利用那些移动板能上升的特征很轻松就能过关。有些地方需要蹲下。此关并没有什么难度。

B



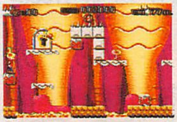
一直向右走，跳在怪物身上慢慢完成关卡，最后救出小马里

3-2	
奖励条件	分数 32000

A

1. 在右边取得红色礼物箱和钥匙

2. 利用那些移动的石头完成关卡（不过要小心它们砸到自己哦。特别小心天上那只火鸟）



B

1. 右上可以取得 1UP 和黄色礼物箱

2. 上去来到左边踩下蓝色按钮，取得蓝色礼物箱（小心拿蓝色箱子的那些板只能踩一次）

3. 重复刚才一开始的路线走上去救出小马里

3-3	
奖励条件	30500

A



此关难度不大，只要抓紧时间不被岩浆追上

B

1. 开始向左走，跳上或者直接利用 2 格跳跳上去（小心喷出的火球）

2. 踩下黄色按钮，拿起锤子打 3 个移动的火球

3. 上去踩下蓝色按钮，下来取得蓝色礼物箱，左上有 1UP

4. 救出小马里

3-4	
奖励条件	分数 2500

A

1. 用移动石头先去右上踩下蓝色石头，右上方有红色礼物箱

2.向左上走取得钥匙，踩下红色按钮，往下面走

3. 开门过关

B

1. 上去把怪扔到刺钉上取得黄色礼物箱



2. 取得蓝色礼物箱，救出小马里过关

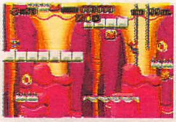
3-5	
奖励条件	29000

A

利用跳跃应该能轻松过关

B

1. 利用移动石头上去，取得黄色礼物箱，然后从右边利用



绳子上去

2. 在左边有蓝色礼物箱

3-6	
奖励条件	27000

A

1. 等岩浆下落时，踩下2层的蓝色按钮，并取得1UP

2. 继续往下走，踩下红色按钮，取得红色礼物箱



3. 快速捡起钥匙，利用弹簧向上移动

B

小心火球和火焰怪。利用绳子取得左边的黄色礼物箱和右下的蓝色礼物箱。最后救出小马里。此关难度不是很大。

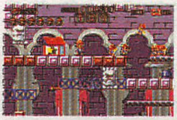
MM	
奖励条件	14000

1. 踩下蓝色按钮，利用弹簧跳上

2. 踩下黄色按钮，通过后踩下红色按钮，小马里奥取得“O”字道具

3. 踩下最左边的黄色按钮，小马里落下后去下层

4. 踩下最下面的红色按钮，这样小马里奥就能落入传送带，取得“Y”字道具



5. 踩下上面的蓝色按钮，下来进入箱子，过关

Boss	
奖励条件	18500

此关是用大金刚扔下来的木桶砸它（黄色的才可以用，紫色的不能捡）

第四关

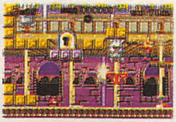
4-1	
奖励条件	分数 29000

A

1. 先踩下黄色按钮，去左边取得钥匙

2. 再踩下红色按钮，等左右2边的石头都下来时踩下蓝色按钮使它们都在下面

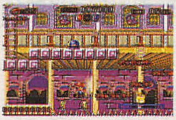
（这类石头只有当你靠近时才会下落）



3. 利用弹簧跳上去，取得红色礼物箱，开门便可过关

B

1. 向右移动，让墙上的针掉落下来当跳板，继续前进



2. 踩下蓝色按钮，下去拿刚才没拿到的红色礼物箱

3. 去上面把石头引下来，按下红色按钮，救出小马里，过关

4-2	
奖励条件	分数 32000

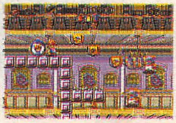
A

1.用弹簧从上面绕过去，踩下蓝色按钮，上去拿红色礼物箱

2. 然后按下红色按钮，捡起钥匙扔在传送带上，再踩下蓝色按钮

3. 等钥匙掉落到下面的传送带上时，过去捡起，再扔掉（延长时间），回来踩红色按钮

4.等安全送出去后，马上踩下蓝色按钮



5. 用绳子快速过去捡起钥匙，开门过关

B

1. 利用推人怪上去

2. 利用弹簧跳上去，捡起锤子打完2个怪，救出小马里

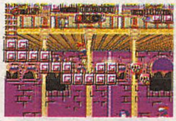
4-3	
奖励条件	分数 31500

A

1. 跳到右边踩下蓝色按钮，利用中间蓝色的石头层条上去踩黄色按钮，下来取得红色礼物箱

2. 在右边拿钥匙，下去踩下蓝色按钮，再踩黄色开关。这样就能上去了

3. 到上面再踩上面的蓝色按钮，开门即可过关



B

1. 同色按钮控制同色幽灵怪变成石头

2. 等墙上的针掉落后前进

3. 救出小马里

4-4	
奖励条件	分数 31000

A

1. 后面追你的幽灵，只要你一看着它，它就不会动了（需要经常回头，有时还要从她身上跳过）

2.利用针来到左边，取得黄色礼物箱，并按下蓝色按钮

3. 上去捡起钥匙，按下红色按钮，开门过关

B

1. 关键还是躲避幽灵的追击，依次踩下蓝、红按钮

2. 从上面推人怪蹲下的地方过去，救出小马里

4-5	
奖励条件	分数 30000

A

1. 上去按下蓝色按钮，利用弹簧上去，到右边取得钥匙

2. 把钥匙扔在传送带上，一起通过

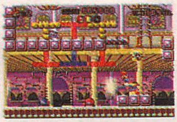
3. 捡起后用跳跃 + 垂直扔物品，把钥匙扔到 2 楼，上去捡取后跳上弹簧

4. 往右边重新开始一遍（把钥匙扔在传送带上，一起通过），开门过关

B

1. 利用同种按钮控制同种怪物变石头和变化挡石的效果，把上面蓝色怪物关在 2 个黄色挡石里面，并使黄色怪物正好成为踏板

2. 上面也是雷同，把刚才关住的



蓝色怪物弄到左边当踏板，并使上面 2 只蓝色怪物也正好变踏板

3. 救出小马里过关

4-6	
奖励条件	分数 27000

A

1. 利用中间的弹簧上去，然后从中间落下，取得黄色礼物箱

2. 踩下面左边的蓝色按钮，利用弹簧从右边的移动板上去，踩上面左边的黄色按钮，并得到 1UP

3. 下来后从左边的移动板上去，取得钥匙，开门过关

B

1. 去上面分别踩下“蓝”、“红”、“蓝”按钮，把那个推人怪放下来

2.然后再踩下蓝色按钮，出现蓝色梯子

3. 下去站在那个推人怪前面，让他把你推过去（记得蹲下）

4.上楼梯以后看时机，踩下红色按钮，那些幽灵怪就会变成石头，再利用推人怪就能过去了

5.最后来到顶上，按下蓝色按钮，推人怪推你过去，救出小马里

MM	
奖励条件	不明

1. 利用绳子到左边按下蓝色按钮，等石头上去后，马上踩下面的红色按钮。这样原来过不去的砸人石头就被挡在上面了

2. 踩下黄色按钮，把它举高，然后迅速通过

3. 上去后分别踩“红”、“黄”色 2 个按钮，等石头一掉落到下面，马上踩下蓝色按钮。这样小马里就能轻松通过了

4. 等小马里取得“T”“Y” 2 个字的道具以后，回来按下红色按钮，并让小马里上去到最上面层

5. 跳过一个台阶进入箱子过关

Boss	
奖励条件	分数 21000

这关的道具就是怪物本身，当大金刚砸下一个颜色的开关时，相应颜色的幽灵怪就可以抓起来扔出去，就这样打败大金刚吧

第五关

5-1	
奖励条件	28500

A

1. 踩下变向机关

2. 捡起钥匙扔到上面的传送带上

3. 控制变向机关使钥匙顺利掉到地面

4. 捡起钥匙运回左方开门过关



B

1. 踩下变向机关

2. 沿右边绳索上爬，取得黄色宝箱

3. 踩下右上角的变向机关

4. 救出小马里

《马里奥对大金刚》极速通关流程

5-2	
奖励条件	分数 29000

A

1. 踩下蓝色按钮，打开蓝色阶梯
2. 取得红色宝箱
3. 顺序踩下红色按钮与第二个蓝色按钮
4. 拿起钥匙，踩下第二个红色按钮，开门过关

B

1. 踩下右上角的黄色按钮
2. 从上面绳索攀援到左边，途中取得黄色宝箱
3. 借助打鼓猩猩的尾巴攀援到红色按钮处
4. 当打鼓猩猩走到黄色挡板处时，踩下红色按钮使打鼓猩猩落到下层



5. 取得蓝色宝箱并踩下黄色按钮，再让打鼓猩猩落下
6. 踩下红色按钮打开右边红色方块
7. 借助两只打鼓猩猩的尾巴攀援到右边救出小马里

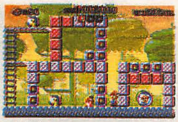
5-3	
奖励条件	分数 27500

A

1. 从下面传送到左边
2. 踩下黄色机关打开红色方块
3. 踩下变向机关，回到右边
4. 将钥匙扔到靠左的黄色方格上
5. 踩下变向机关
6. 站在黄色方块上将钥匙垂直扔到上边的传送带上
7. 快速从中间的传送带回到左边，在钥匙掉下前踩下左边的变向机关与红色机关
8. 捡起钥匙开门过关

B

1. 算准时机进入下面的炸弹范围让炸弹自行炸开下面的方块
2. 举起炸弹从弹射器跳上并炸开方块，然后用同样方法炸开左边方块
3.跳上右上角，取得蓝色宝箱
4. 踩下蓝色按钮，取得黄色宝箱



5. 继续举起炸弹炸开右边两堵方块，救出小马里

5-4	
奖励条件	分数 26000

A

1. 借助绳索从上面攀援至右边，途中取得红色宝箱
2. 踩下蓝色按钮并返回起点
3. 将钥匙从下面的传送带运过
4. 借助升降梯开门过关

B

1. 借助绳索攀援到左边取得 1UP 与蓝色宝箱
2.从右边一直向上攀援，在右上方取得黄色宝箱



3. 左方救出小马里

5-5	
奖励条件	24500

A

1. 从下方传送带走向左边，依次踩下黄色按钮与变向机关
2. 将钥匙从上方的传送带运过，途中取得红色宝箱
3. 将钥匙扔进第二个升降梯所在缺口
4. 踩下下方变向机关
5. 捡起钥匙开门过关

B

1. 从左而右借助玩具猩猩与弹射器来到上边
2. 借助弹射器抓住玩具猩猩尾巴取得黄色宝箱
3. 取得锤子消灭两只怪物并取得蓝色宝箱



4. 救出小马里

5-6	
奖励条件	26500

A

1. 跳上移动梯，途中踩下蓝色按钮
2. 在左上方借助弹射器取得红色宝箱
3. 跳上右上方移动梯取得黄色宝箱与钥匙



4. 跳上移动梯来到门前，开门过关

B

1. 举起炸弹炸开左下方块取得 1UP
2. 举起炸弹炸开右边方

块攀上梯子或是直接跳上

3. 借助弹射器跳到左上方踩下蓝色按钮，途中取得蓝色宝箱

4. 返回下方举起炸弹炸开左方方块

5. 救出小马里

MM	
奖励条件	分数 12000

1. 举起炸弹炸开右方墙壁

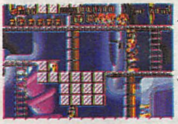
2. 迅速攀上梯子走向右边，使小马里们通过下方通道取得“T”，并从弹射器跳上

3. 继续攀上梯子走向左边，使小马里们取得“O”

4. 从左边攀下梯子举起炸弹炸开左右两堵方块

5. 往右下跳踩下蓝色方块，再让小马里们全部跳下

6. 迅速跳到右边，使小马里们取得“Y”，再从弹射器跳上



7. 让小马里们全部进入箱子，举起箱子过关

Boss	
奖励条件	分数 22500

利用炸弹炸大金刚是本关的关键，炸弹自身有定时效果，过一定时间会自爆。只要小心这点，过此关应该不难。



第六关

6–1	
奖励条件	分数 26500

A

1. 越过处处激光来到右上角取钥匙，途中取得红色宝箱

2. 踩下变向开关，返回起点，开门过关

B

1. 踩下黄色开关打开黄色挡板，让两只怪兽走到其上



2. 踩下红色开关陷下两只怪兽作为垫脚跳到右边

3. 将右边的怪兽扔上传送带传送到右边并取得 1UP

4. 踩下变向开关并通过上边的传动带取得黄色宝箱

5. 再次踩下变向开关与黄色按钮，通过左上方的传送带取得蓝色宝箱

6. 救出小马里

6–2	
奖励条件	24500

A

1. 跳上下方移动梯，沿途取得红色宝箱

2. 跳上另一组移动梯来到上方，踩下变向开关

3. 返回移动梯来到右方，沿途取得黄色宝箱

4. 踩下蓝色按钮，并向上取得钥匙

5. 踩下变向开关，跳上扶梯将钥匙扔到门旁

6. 从左边绕半圈跳到门旁，捡起钥匙开门过关

B

1. 跳上垃圾筒怪，抓住单杠，再跳到上面的单杠

2. 跳上中间的垃圾筒怪并倒立，走到右边踩下黄色按钮



3. 走到左上方拿到蓝色宝箱

4. 踩下红色按钮，将下边的怪物扔进针坑，倒立走过

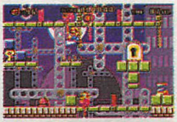
5. 救出小马里

6–3	
奖励条件	分数 27500

A

1. 踩下蓝色按钮，取得红色宝箱

2. 跳到上边同时抓住中间的绳索与左边怪物的尾巴，当右边怪物走近时，松开尾巴并跳下



3. 当三只怪物同时走到中间时踩下红色按钮

4. 取得钥匙开门过关

B

1. 从右边借助单杠跳到上方

2. 取得黄色宝箱并踩下变向机关

3. 来到左边不停借助单杠取得蓝色宝箱

4. 救出小马里

6–4	
奖励条件	分数 27000

A

1. 从下方传送带来到右边

2. 攀上单杠，等移动梯经过时跳上

3. 在右边更换一次移动

梯，踩下黄色按钮，取得红色宝箱

4. 踩下蓝色按钮，攀上移动梯，再次借助单杠取得黄色宝箱

5. 攀援绳索与单杠来到左上方，借助单杠踩下红色按钮并举起钥匙

7. 从左边绕一圈来到下层，从最右边跳下

8. 将钥匙从传送带上运过来，开门过关

B

1. 踩下蓝色按钮

2. 攀上绳子控制住怪物尾巴，使怪物在某一个时间同时向一个方向移动



3. 取得蓝色宝箱

4. 借助弹射器跳到左上角，踩下红色按钮陷下蓝色挡板上的怪物

5. 救出小马里

6-5	
奖励条件	分数 26500

A

1. 跳上移动梯，沿传送带转一圈取得红色宝箱

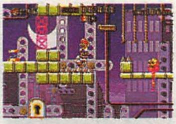
2. 踩下左方黄色按钮与变向开关

3. 从移动梯来到右方踩下蓝色按钮

4. 从传送带来到左方踩下变向开关

5. 借助移动梯与传送带来到左上方取得钥匙并踩下变向开关运出钥匙

6. 踩下右上方红色按钮，跳上移动梯，将钥匙扔到传送带上



7. 踩下黄色按钮与变色开关

8. 捡起钥匙开门过关

B

1. 蹲下并让怪物推动自己，踩下蓝色按钮

2. 同样来到左上角踩下黄色按钮

3. 来到右边取得 1UP 与蓝色、黄色宝箱

4. 踩下红色按钮，救出小马里

6-6	
奖励条件	分数 25500

A

1. 借助移动梯来到右上角取得红色宝箱并踩下蓝色按钮

2. 从中间来到左边取得黄色宝箱与 1UP

3. 来到左下方取得钥匙开门过关

B

1. 来到右边，举起炸弹炸开上下方块

2. 借助旁边的弹簧弹上，并取得 1UP

3. 从右上方绕到左边，举起炸弹炸开方块

4. 救出小马里

MM	
奖励条件	分数 18000

1. 向右引导小马里们取得“T”，并踩下黄色按钮

2. 控制变向开关使小马里们全部掉到左下角，取得“O”

3. 从右边绕到下面踩下蓝色按钮使小马里们回到右边并取得“Y”

4. 踩下红色按钮，使小马里们顺利从弹射器跳上

5. 返回下方踩下蓝色按钮并举起垃圾筒

6. 借助弹射器将垃圾筒运上小马里们所在位置，让小马里们跳上

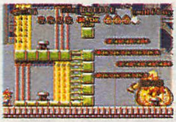


5. 让小马里们全部进入箱子，举起箱子过关

Boss	
奖励条件	分数 21500

控制左方两个变向开关使炸弹落在大金刚的头上爆炸即可，注意不要让炸弹跑到左边来伤到自己。

由于激光的频率与炸弹的速度结合紧密，所以让炸弹在中间落下更为安全。



最终 BOSS	
奖励条件	无

1. 用 3 把不同颜色的钥匙打开 3 个不同颜色的门救出被关在里面的“蘑菇人”



2. 要防止自己被有刺的木桶打到



3. 等救出蘑菇人后，要用他们拿

出的大木桶去砸大金刚

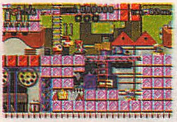
隐藏关（plus）

第一关

1-1	
奖励条件	分数 17000

1. 将右边 2 个怪物抓起后用弹簧跳到上面扔在刺钉上面，并取得蓝色箱子（做移动石头用，扔的时候不要打到其他怪）

2. 踩下蓝色按钮，去左下叫醒小马里，用铁桶放在左下位子。自己上蓝色楼梯走到红色礼物箱上方，小马里就会去拿那个箱子



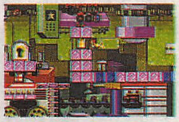
3. 踩下红色按钮，利用弹簧跳到上面。踩下蓝色按钮开门过关

1-2	
奖励条件	分数 17500

1. 用锤子打死 2 个火盆，踩下蓝色按钮

2. 从右边上去用锤子打死 2 个火盆，叫醒小马里。把右边的铁桶扔到左边当楼梯。

3. 利用 3 格跳跳上，通过后踩下左下红色按钮，捡起刚才用过的铁桶，从弹簧上跳上



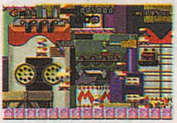
4. 把铁桶放下当楼梯，开门过关

1-3	
奖励条件	分数 20000

利用弹簧跳即可，此关几乎没有难度。全看操作

1. 取得蓝色与黄色宝箱

2. 救出小马里并引导它取得红色宝箱



3. 引导小马里开门过关

1-4	
奖励条件	分数 18500

1. 按下黄色按钮，取得红色礼物箱

2. 再踩红色的按钮取得右边的礼物箱

3. 从左边把小马里带到下面最左下，回到上面踩下红色按钮，并往右走



4. 踩下红色按钮，走到最右边，让小马里利用弹簧上来。开门过关

1-5	
奖励条件	分数 19000

1. 救出小马里

2. 取得红色与黄色宝箱

3. 引导小马里取得蓝色宝箱并跳在左下角



4. 引导小马里开门过关

1-6	
奖励条件	分数 19500

1. 取得 1UP 与红色宝箱

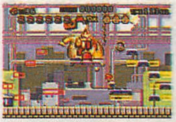
2. 取得蓝色宝箱

3. 救出小马里并引导它取得黄色宝箱



4. 保护小马里从下方通过并引导它开门过关

Boss	
奖励条件	分数 20000



捡起垃圾筒砸大金刚，抓紧时间，别被掉下。

第二关

2-1	
奖励条件	分数 21500

1. 救出小马里

2. 引导小马里取得红色与黄色宝箱



3. 取得蓝色宝箱

4. 引导小马里开门过关

2-2	
奖励条件	分数 23500

1. 攀上绳子，利用水果砸下面的怪物保护小马里

2. 取得三个宝箱



3. 救出小马里

4. 引导小马里开门过关

2-3	
奖励条件	分数 18500

1. 取得红色与蓝色宝箱
2. 救出小马里
3. 引导小马里取得黄色宝箱

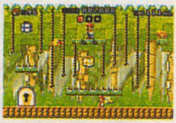


4. 利用木桶引导小马里开门过关

2-4

奖励条件	分数 19500

1. 救出小马里
2. 取得三个宝箱



3. 引导小马里开门过关

2-5

奖励条件	分数 21500

1. 救出小马里
2. 踩下蓝色按钮
3. 利用水果砸死左边的妖怪
4. 取得红色宝箱
5. 引导小马里从下边通过



6. 取得黄色与蓝色宝箱
7. 引导小马里开门过关

2-6

奖励条件	分数 21000

1. 救出小马里
2. 取得红色宝箱
3. 踩下黄色按钮
4. 取得红色宝箱并引导小马里取得蓝色宝箱
5. 踩下红色按钮，从上方红色梯子处走进门旁踩下蓝色按钮

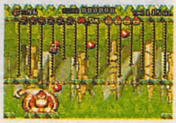


6. 引导小马里开门过关

Boss

奖励条件	分数 20000

触动果子砸大金刚，尽量不要让身体与果子处于同一条垂直线上，否则果子将被大金刚所扔的苍蝇挡住。



第三关

3-1

奖励条件	分数 16000

1. 踩下黄色按钮
2. 救出小马里
3. 控制下方按钮，引导小马里取得三个宝箱与 1UP



4. 引导小马里开门过关

3-2

奖励条件	分数 17500

1. 救出小马里
2. 取得红色宝箱
3. 陷下左方方块，让小马里走到门旁
4. 取得蓝色宝箱，并引导小马里取得黄色宝箱



5. 引导小马里开门过关

3-3

奖励条件	分数 18500

1. 取得三个宝箱
2. 救出小马里
3. 引导小马里从右边弹射器返回，途中取得 1UP



4. 引导小马里开门过关

3-4

奖励条件	分数 19500

1. 上去踩下蓝色按钮，叫醒小马里。踩下红色按钮
2. 带着小马里来到最右边，然后让小马里站在黄色礼物箱附近（进去蓝色的墙里面）
3. 回去按下蓝色按钮，取得黄色箱子。然后走到弹簧上面，使小马里从弹簧跳上回到自己身边
4. 带着小马里来到最右边，自己用 2 格跳上去踩下红色按钮
5. 并迅速爬到绳子最下端，引导小马里下到下一层。自己取得蓝色礼物箱。
6. 上来踩下蓝色按钮，引导小马里取得红色礼物箱



7. 回去与小马里汇合，开门过关

3-5

奖励条件	分数 20500

此关没什么难度，主要看操作。唯一一个难点就是用 2

格跳提前拿取木桶放置右边做台阶让小马里跳上便可。

1. 救出小马里

2. 跳上最右边楼梯，不要踩到脆方块

3. 跳上两层，取得红色宝箱，并引导小马里取得蓝色宝箱

4. 举起木桶，同时引导小马里取得黄色宝箱

5. 放下木桶，引导小马里开门过关



3-6	
奖励条件	分数 21000

1. 救出小马里，并取得红色宝箱

2. 引导小马里返回右边，并踩下蓝色按钮

3. 从上面向右走，途中取得黄色宝箱与 1UP，并控制红色按钮引导小马里跳到右上方

4. 从弹射器跳到右上方方块上，引导小马里取得蓝色宝箱



5. 引导小马里开门过关

Boss	
奖励条件	分数 20000

先疏通上下移动的两个鼓下方的碎方块，再举起木桶从鼓上上升并砸猩猩。

注意地面有陷坑，所有移动的物品都会伤到自己，且岩石的滚落没有规律。

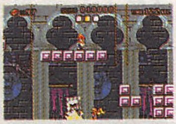


第四关

4-1	
奖励条件	分数 19500

1. 踩下黄色按钮，往右使用 3 格跳叫醒小马里，引导小马里走过砸石头的那些怪

2. 上去踩下红色按钮，引导小马里开门过关



4-2	
奖励条件	分数 18500

1. 叫醒小马里，踩下左边的蓝色按钮，让他从左边下去，并取得红色礼物箱

2. 和小马里同步，踩下红色按钮，让它关在下面不能动

3. 踩下左边的蓝色按钮让小马里取得蓝色礼物箱后把他引导到下面刺钉旁

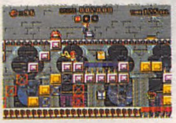
4. 回去踩下红色按钮，用红色墙把小马里关在右边，然后引导他取得 1UP

5. 走到右边蓝色按钮旁，让小马里上红色台阶

6. 快速回去踩下黄色按钮，走到右边尽头，让小马里跳上和你同行

7. 一起来到最左，让小马里下到最下面。

8. 等小马里走到黄色礼物箱附近时，踩下左边蓝色按钮。引导小马里取得蓝色礼物箱



9. 过来踩下黄色按钮，踩下右边的蓝色按钮，下去开门过关

4-3	
奖励条件	分数 20000

此关没有什么难度主要看操作，踩相应的按钮让幽灵怪变为踏板。开门过关即可。



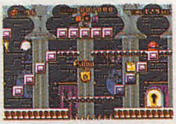
4-4	
奖励条件	分数 20500

1. 上楼取得红色礼物箱，并尽量把云怪引到左边些

2. 叫醒小马里上去踩下其他 2 个礼物箱

3. 等全取得后，踩下红色按钮

4. 和小马里开门过关



4-5	
奖励条件	分数 21000

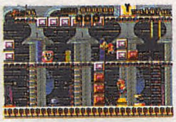
1. 踩下下面黄色按钮，让红色幽灵怪走到最左边，然后踩下红色按钮

2. 上去叫醒小马里把他带到最右边，下楼梯踩下黄色按钮，把小马里关在右边不能移动

3. 利用按钮控制相应挡板的方法把红色幽灵怪关在最左边的楼梯处

4. 和小马里一起从弹簧上跳起，来到左上

5. 本关的难点：带领



小马里走过 2 个移动的石头（3 个礼物箱最好事先自己取得，这样可以减少游戏难度）

6. 开门过关

4-6	
奖励条件	分数 22000

1. 当第一块落石落下上升的同时，右边移动的石头刚好移动到靠左边的方向时迅速冲过去

2. 上去来到最右，然后往左边走过弹簧的左边，小马里奥就会下去取得 2 个礼物箱

3. 等小马里奥回到身边后，回到右边，看时机踩下蓝色按钮



4. 开门过关

Boss	
奖励条件	分数 20000

这关的道具就是怪物本身，当大金刚砸下一个颜色的开关时，相应颜色的幽灵怪能变成可以抓起来扔出去的怪物了，抓起怪物上去利用针柱跳上。就这样打败大金刚吧



5-1	
奖励条件	分数 19000

1. 从弹射器跳上

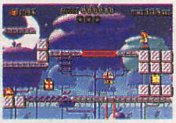
2. 控制右方三个按钮将怪物陷到右下方尖针上，途中取得红色宝箱

3. 将左下方的怪物诱到红色方块左边，并从传送带返回起点

4. 叫醒小马里，并踩下红色按钮

5. 引导小马里取得黄色宝箱

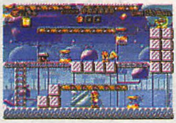
6. 取得蓝色宝箱



7. 引导小马里开门过关

5-2	
奖励条件	分数 22000

没有什么谜题，主要是考验连续跳跃的技巧和节奏，时间较紧张。



5-3	
奖励条件	分数 18500

1. 救出小马里，踩下蓝色按钮，举起炸弹炸开左上方块

2. 控制两个按钮，举起炸弹炸开中间两堵方块

3. 从上方走到右边，引导小马里从中间缺口过去，途中取得红色宝箱

4. 迅速踩下蓝色按钮，引导小马里取得蓝色宝箱

5. 取得黄色宝箱，举起炸弹炸开门上方块



6. 引导小马里开门过关

5-4	
奖励条件	分数 19500

1. 叫醒小马里

2. 突破炮火取得三个宝箱

3. 引导小马里开门过关



5-5	
奖励条件	分数 19000

1. 取得红色宝箱

2. 救出小马里，让小马里掉到传送带上

3. 攀到最右边的绳索上，引导小马里下来

4. 引导小马里取得黄色宝箱



5. 引诱中间的怪兽走到左边

6. 引导小马里开门过关

5-6	
奖励条件	分数 18500

1. 救出小马里，踩在小马里身上抓住上面的弹簧

2. 来到左边，途中取得红色与黄色宝箱

3. 举起炸弹炸开左下方块，引导小马里取得蓝色宝箱

4. 踩下蓝色按钮，返回右边踩下黄色按钮



5. 来到左边引导小马里开门过关

Boss	
奖励条件	分数 20000



此关与以前差不多，只要举起炸弹炸大金刚即可，多利用跳跃代替走路。

第六关

6-1	
奖励条件	分数 18000 时间 80 秒

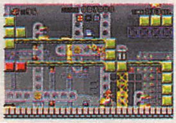
1. 救出小马里，取得蓝色宝箱

2. 引导小马里取得红色宝箱，并踩下黄色按钮

3. 引导小马里从左边缺口跳下，并踩下红色按钮

4. 从右边通过，取得黄色宝箱，并踩下蓝色按钮

5. 攀上左边绳索，引导小马里从右边跳上

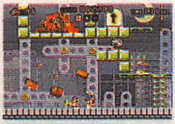


6. 将垃圾筒从门下的弹簧运上

7. 引导小马里开门过关

6-2	
奖励条件	分数 21000 时间 110 秒

1. 救出小马里，取得红色宝箱



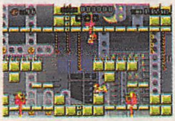
2. 掩护小马里通过右边，取得黄色与蓝色宝箱

3. 引导小马里开门过关

6-3	
奖励条件	分数 19500 时间 95 秒

1. 救出小马里

2. 利用绳索控制上下方怪物的移动距离，引导小马里通过



3. 取得三个宝箱

4. 引导小马里开门过关

6-4	
奖励条件	分数 20000 时间 100 秒

1. 救出小马里

2. 取得红色宝箱

3. 从传送带上通过激光

4. 举起怪兽，踩下蓝色按钮，将怪兽从缺口扔下



5. 踩下红色按钮，取得黄色与蓝色宝箱

6. 引导小马里开门过关

6-5	
奖励条件	分数 18500 时间 85 秒

1. 救出小马里

2. 踩下蓝色按钮

3. 举起炸弹炸开变向开关左边的方块

4. 踩下变向开关

5. 控制两个按钮，利用炸弹炸开右边两堵方块



6. 取得三个宝箱

7. 引导小马里开门过关

6-6	
奖励条件	分数 19000 时间 90 秒

1. 救出小马里，踩下蓝色按钮

2. 取得红色宝箱，踩下红色按钮

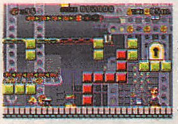
3. 举起垃圾筒，踩下蓝色按钮通过中间

4. 取得黄色宝箱，将垃圾筒扔到上方的传送带上

5. 迅速降落到弹射器上并踩下变向开关

6. 迅速踩下红色按钮

7. 引导小马里走到门旁

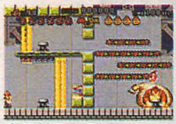


8. 取得蓝色宝箱，引导小马里开门过关

Boss	
奖励条件	分数 20000 时间 50 秒

此关与之前的完全没有区别，控制左方两个变向开关使炸弹落在大金刚的头上爆炸。

大金刚敲打变向机关的频率会快些，所以不停脚步踩



下自己方的变向机关再等大金刚敲打会取得主动地位。

最终 Boss	
奖励条件	不明



跳到上方等木桶掉落时举起并砸大金刚，在大金刚拳头砸落时跳起可防止被震晕。

每砸大金刚一下会救出一个小马里，最后再砸一下即可砸倒大金刚。

关于得分：

每关都有个基本要求，达到这个要求后（得分超过规定分数、在限定时间内过关），就会得到额外奖励的一颗星星。

后半关时间值 + 前半关剩余时间 = 后半关初始时间

后半关剩余时间×100+ 礼物箱和打怪得分 = 总分

（注：如果在后半关死掉，则前半关的分数归零）



蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大冒险

游戏类型:ACT
制作厂商:Bandai
发售日期:5/5/2004
游戏容量:128Mb
语言类型:日语

面对新开的电影乐园,超级无敌猥琐男——野原新之助(也就是我们的小新)将在里面“大展拳脚”。嘿嘿……看来乐园的经理要暴走了~

作者:NW 旅团 chenhai11

系统操作

A:跳(可以 2 段跳)
B:攻击
L:换服装
R:呼叫援助
START:查看物品
对话:靠近人的时候按↑

第 1 关

1. 一开始遇见妈妈,啰嗦了一大堆后,小新正式起程

2. 往前走就遇见有朋友被困于电竿上,将其解救后爬上电竿越过挡路的汽车

3. 前面的大箱子叫妈妈出来用屁股坐掉(野蛮的母亲~)

4. 然后坐上飞天三轮车

A:从后面放雾气蛋(?)能让敌人看不见且静止不动(无攻击效果)

B:用鼻子进行攻击(可以攻击)

往上飞不久,遇到个 Boss,只要注意 Boss 的跟踪导弹就行了

5. 干掉那个 Boss 后,来了个蒙面的 Boss(有 2 个形态,不过也很弱)

第一形态用 2 段跳来踩他的头就可以了

第二形态的的时候也用同样的方法(只是注意下挡他的剑在头上的时候不要自己往剑上跳)

每种形态只用打 3 次就 OK 了

Finish

第2关

2-1

1. 一开始先叫出爸爸把小新抬到上面再换超人的服装得到“爸爸能力2”

2. 往后走时要注意地上绿色的刺，掉上去损血的

3. 剧情过后获得猴子服装，上去有+血的道具，先把砖头打碎再让妹妹去拿

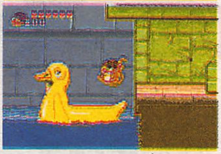
4. 树林那里利用刚得到的猴子服装可以沿着藤往前走

5. 出了树林后有个地方地板与众不同，让妈妈用屁股……，下去后有+血的东西吃

关底有3只白猴迎接小新







2-2

1. 这关水那里千万别掉下去，紫色的地板上去后会自动下降

2. 这里召唤小白可以挖到东西

3. 会往上翻的地板只要做和地板中间一样的动作就不会遭受攻击

在要按要露出PP后面的楼上有图片，换猴子服装去吃(或借住爸爸的高跳)

4. 版面最深处遇见阿拉伯装扮的小新之后要按原路返回(逃命呀~)

水会随时间的流逝而上涨，天花板也会不时地落下许多石头

在原来乘紫色地板降下的换成小猴子服装，利用反弹跳

5. 回到起点处坐上鸭子船

Finish

第3关





1. 一出场便自动入手青蛙服装，利用青蛙服装一直往上跳(小心有的地方地上有竹刺尽量避开)

拿长枪的敌人要跳起来踩两次才行

敌人会从窗户里冒出来拿枪射小新

2. 穿过最上层的大门，开始Boss战

Boss行动很缓慢，打它要掌握技巧，不能硬来

尽量先避开他的攻击，等其出招后沿它的手臂跑上去踩，7次将其KO(计算好他出招的提前量可以很轻松地躲过他的攻击并反击)

3. 干掉Boss后是机器人大战(？)按照屏幕上的提示按键，但是是有时间限制的

第3关 Finish

第4关





1. 一开场就遇到一种麻烦的敌人——2个舞男老是阴魂不散地跟着小新还都是打不死的小强，碰到了最好就，闪~!

2. 雪人后第2处有向上飞的企鹅和乌龟时落下，下面有妈妈的第4个能力+血(消耗5颗心)

这里的地板可以让妈妈来“坐”掉，直通往下面(图1)


图1

3. 越过几段破碎的楼梯

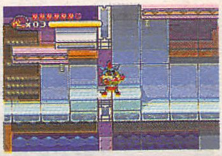
第4关 Finish

第5关



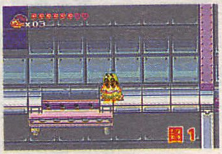
没有上螺丝的钢板站上去是会掉的

1. 第4块那先别踩，要到前面先掉下去吃下面的东西（小白能力3）



2. 带安全帽的老鼠，只有当它把头露出来的时候才能把它踩死

3. 站在升降梯那里，以连续跳通过


图1

4. 再换上青蛙服装利用空中绿色的挂件往前攀

遇到1块不能自行下落的钢板，记得找妈妈帮忙（图1）

5. 换上青蛙服继续前进，途中有张图片在挂在悬崖的半空中，用青蛙的舌头舔

6. 上了台阶后就是Boss战

趁他与别人决斗的时候跳到其头上踩他（趁人之危？不过连续踩的感觉还是很爽的~）

第5关Finish

第6关

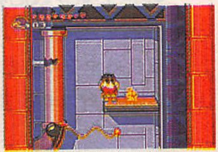
又是逃命



1. 本关有11层，地上会有小老鼠，管道中也会不时地喷出蒸气

有些管道的中间为黄色的，可以爬上去

2. 在6层下5层的那里，利用黄色的管道向前爬，可以得到妈妈的第3个能力（变成相扑往前推）



3. 遇到妮妮后后换上超人的服装把墙壁打碎

4. 到最后的场景先不要忙着逃，这里可以找到图片39和图片40

冲出门后第6关Finish

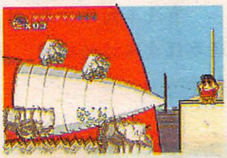
第7关



本关会出现坦克，被打到就……

1. 在第1架坦克上借助爸爸往上跳再配合青蛙服土舌头去吃上面的图片

2. 背景为红色的机器人的时候在坦克的下面可挖得图片45



3. 之后跳上电塔前面的机枪兵要留意别被射下去

4. 再往前走几步，拿电钻的那机器人出现，注意避开就OK了

漫长的逃命生涯再次开始

一路上有很多东西，注意仔细观察，其中包括爸爸的第3项能力

到达关底房子，就Finish

第 8 关



8–1

1. 踩着鳄鱼可以通过水面（哪有那么温驯的鳄鱼让人踩？）

水里有食人鱼，咬住就不松口（恐怖~），所以别在鳄鱼上面呆太久

2. 第 1 棵树树顶藏有东西，要靠小白来找

3. 换上猴子装沿藤前进，但是穿上猴子装居然无法爬树

这段路中有很多隐藏要素，但是爸爸第 1 次没参加，所以要等第 2 次打才能发掘



8–2

在火车上前进，要注意树上长的香蕉，撞上去会受伤的

到车头就 OK 了

8–3

1. 小新会听见有人敲铁门，当然英勇相救（按↑就可以，门为淡粉红的门都关有人）

换猴子装沿钢管攀爬能得到妹妹能力 2

电梯中换上普通的服装按“B”，电梯下才会降

2. 下电梯后往右走，坐第二个电梯回到上面原来被第一个电梯那里堵主的地方上去，有些星星和加血的东西

有个楼梯底下被箱子堵住。没关系，上 1 个台阶让妹妹去拿



3. 上楼梯后换上青蛙服装再借助爸爸的力量，可以得到些东西

4.关底的 BOSS 为开直升机的踩他的头或换动感超人装打他

他投下的炸弹要及时清理（踢到海里），不然爆炸是全范围攻击的

打败他后第 8 关 Finish

第 9 关

9–1



一出现就在车顶上，想不到在车顶上都那么危险

有汽车向你冲来(对，在车顶都有车)，还要注意路边的路牌，车底还有人用弹弓射你……



9–2

1. 开始的屋顶有爸爸能力 4

躲在箱子里的人向你开枪不必害怕，想不到个子小也有优势

2. 有个妇女在门口的屋顶有图片，后面某个电竿顶端有糖果



3. 过了铁丝网，在邮筒的上面有道具

9–3

和敌人比谁先到达最顶处，敌人虽然是做电梯的，还是没我们小新的速度快

这里只要不出太大的以外能胜出的（建议不要想一次就收集到所有东西）

比他们先到顶楼后 Finish

第 10 关



1. 地面上有很多竹刺，得小心避开

从这里上去有 2 包糖果(图 1)


图 1

2. 在 3 辆攻城车上有很多东西，之后在两排竹刺的后面弓箭手旁有包糖果

3. 遇到妮妮之后的场景的刺很多，要多小心

4. Boss 是个拿剑的武士，比较难对付，另外要换成普通的服装才行

先踩他把他踩晕(连续踩的话会把他踩醒)，然后按“B”戳他 PP。要当他把剑放下的时候再去踩他，否则他会抬剑砍你

戳他 PP3 次后将其 OK，第 10 关 Finish

第 11 关



11-1

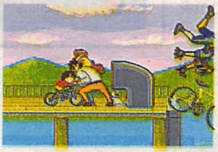
小新骑着自行车前进时跳起来的样子真有点专业极限选手的味道 ^_^(按←为减速)

1. 后面有敌人也骑车来追小新，别被他的车轮压到

2. 在树林撞到树桩就得重来，不过还好，在树林中没有敌人，可以放松一下

3. 到了城市里敌人会主动来攻击小新，避开很容易

4. 要是遇到女的减速就是了(惹不起我躲行吧！)



男的抓准时机跳过去就 OK 了

5. 楼梯的最后那里，跳起来有张图片

之后爸爸、妈妈、妹妹、小白一起拦住了小新(小新不会刹车？)，而敌人却冲进了海里

11-2

怎么大人也玩那玩意？毫不留情地解决他们！


图 1

1. 在这里往上跳可以拿到两张图片(图 1)


图 2

2. 遇到妮妮，顺缆车往上爬，避开直升机的攻击，到达山顶

先别忙着进房子，这里有张图片(图 2)

3. 出现 N 多只猪，踩死那只全身冒汗的

Finish

最终 BOSS



原来就是电影乐园的经理，换上动感超人的服装跳起来按“B”，踢他即可

最简单的方法：直接召唤，爸爸能力 4 + 妈妈能力 2，可以直接将其秒杀

另外别忘了在屋子的角落里藏有图片 99

服装详解

服装	取得方法	作用
普通服装 	一开始的时候入手	“A”:跳和 2 段跳 “B”:坐电梯按按钮,打第 10 关 Boss,按斜下是露 PP 加速跑(小新特有的加速跑)
动感超人 	第 1 关结束入手	“A”:跳和 2 段跳 “B”:攻击,长按为动感光波(有气力限制)
猴子服装 	第 2 关剧情入手	“A”:跳和反弹跳 “B”:无用
青蛙服装 	第 3 关自动入手	“A”:高跳,但无法 2 段跳 “B”:吐舌头,可以挂在一些绿色的挂件上 移动是跳,所以比较难控制,建议移动时换其他装
小鸡服装 	和第 2 关门口的人交谈获得(必须拿全第 1 行的道具)	“A”:飞不愧是鸡,飞得很高还可以缓慢降落 “↓+B”:下蛋,按住不动,再按“B”下得会更大
小蜜蜂服装 	第 11 关的过了缆车后和阿呆交谈获得(必须全道具集齐)	“A”:可以到处飞,但是有能量槽限制 “B”:用针刺敌人

特殊道具入手

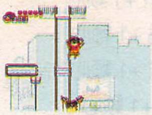
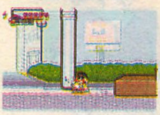


提包	第 2 关地板上
鲜花	和第 1 关门口左边的松坂老师交谈
门票	和第 7 关门口右边的娜娜子交谈
布娃娃	第 5 关要换青蛙服后的最右边的下面 1 个台阶
贴纸	和中间(玩小游戏的门)旁的 1 男 1 女交谈
石头	和第 2 关拿猴子服装上旁的风间交谈
书	第 8–3 关楼梯上换青蛙服跳起来用舌头舔
海盗帽	第 9 关与门右边中间的女人交谈
排球	第 9–2 关邮筒招牌上
照相机	第 9 关和门旁边的胖女人交谈
照片	第 6 关关底的左边平台
卡片	要有照片跟第 8–2 关的光头小子交换
小兔子	和第 9 关门旁右边的女人交谈

PS:拿物品得要从每排的第 1 个开始拿,不然那些人不会把道具给你

拿到兔子后交给第 1 关的妮妮,她会发生虐待兔子的事件

技能详解

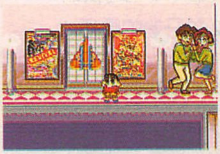
效果	得到方法	消耗心数
爸爸 		
能力 1　帮小新跳得更高	初期获得	不消耗心
能力 2　扔几百年没洗的臭袜子熏敌人，但是范围小	第 2 关有 2 人决斗前上上面的平台	1 心
能力 3　变成女人的让敌人静止	第 7 关第 3 个电塔顶端	2 心
能力 4　变成奥特曼全屏攻击	第 9–2 关开始的屋顶	5 心
妈妈 		
能力 1　用屁股坐（可以坐烂箱子）	初期获得	不消耗心
能力 2　跳出来的时候，看到谁攻击谁	第 1 关的汽车底下让妹妹爬过去拿	2 心
能力 3　变成相扑往前推	第 6 关 6 层下 5 层处沿钢管往前爬	3 心
能力 4　帮小新补血	第 4 关	5 心
妹妹 		
能力 1　钻进一些矮的地方	初期获得	不消耗心
能力 2　快速钻	第 8–3 关爬过钢管	1 心
能力 3　变成蝴蝶把小新从悬崖下拖上来	2 关开始的时候向上跳获得	3 心
小白 		
能力 1　在地上挖东西	初期获得	不消耗心
能力 2　往前冲，咬敌人	第 3 关一开始那向上跳	1 心
能力 3　在版面内乱串	第 5 关的第 4 个钢管下	4 心

道具介绍

蓝色卡片　图片（和图片收集有关）
黄色卡片　NPC 的新技能或是物品
星星　满 100 颗 +1 的血上限
糖果　+5 颗星和 +1 的血
大包糖果　+10 颗星 + 满血

啤酒　爸爸 +1 颗心
戒指　妈妈 +1 颗心
奶瓶　妹妹 +1 颗心
肉　小白 +1 颗心

MINI 游戏



从最中间的门进入，可以玩 MINI 游戏

从左到右依次为

普通服装

在敌人背后按“A”攻击敌人。小心被敌人发现

动感超人

在版面内消灭 100 个敌人。前期的敌人比较弱，后期的士兵和狒狒很令人恼火

青蛙服装

利用青蛙服装本身的特性到达关底，但是掉下去的话……

猴子服装

和青蛙服装一样，只是要比青蛙简单些，掉下去也会重来的……

右边的 3 个门为剧情关，分别是

第 1 关飞天三轮车

第 3 关机器人大战

第 11 关自行车



《瓦里奥世界》完美攻略





作者:NW 旅团 克雷斯

小神游的发售,首发登场的全汉化游戏《瓦里奥寻宝记》就是曾经火热过一时的《瓦里奥世界 4》,由此可见这游戏的魅力。现在就给大家介绍一下游戏中的重、难点,希望对大家的通关能有所帮助。

注:本攻略是在普通难度下完成的,而困难和超困难模式下宝石和 CD 的位置可能会有不同。

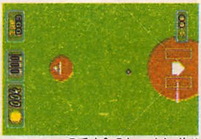
0–1:

本关是训练关,教授游戏的基本操作,按 B 键是撞击敌人,也可以撞碎灰色石头,青色石头则需要按住 R 键加速跑到一定程度(出现残影时)才能撞碎。走到小石头前会自动拾起,按住 B 键蓄力,然后松开 B 键就可将其掷出,打碎夹缝里的小石块。有斜坡的地方,站在斜坡上,按下会自动滚下,可以撞碎小石块。另外,站在高处,跳起按下键,可以使出传说中的——"铁臀功"!作用是坐碎石块,好强啊!(注意,在较高处跳下时,在空中按住下键,可以使出强力铁臀功,能连续坐碎石块)另外还有一些小技巧,跳到敌人身上的瞬间再按 "A" 键可以跳得更高。"B 中按方向键下"可使出下蹲冲刺。

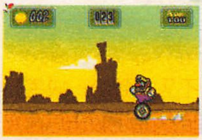
本关一直向前走即可找到四块宝石碎片,注意在最后一个碎片处,需站在箱子上面才能吃到钻石,所以不要急于去取碎片。最后踩下开关,于 1 分钟内用石块打开夹缝,进入彩虹旋涡即可。本关无 CD。

过关后会进入 MINI 游戏关,建议多赚点金币,以便在打 Boss 时买好的帮手。

三个 MINI 游戏分别是:



1. 打棒球:每打中三个加一个金币。



2. 踩轮胎:控制瓦里奥跳过障碍物,每跳过 15 个加一个金币。



3. 拼五官:很有趣的一个 MINI 游戏,每拼对三次加一个金币。

Boss0:



推荐买 6 个金币的乐器。Boss 是拖着一个洋娃娃的茄子。

开始直接撞击即可,等它暴走以后要撞击他的后背才有效。

第一世界:(绿门)

1–1:

开始后一直往前，可找到两块宝石碎片，撞碎石头出现的门里有第三块宝石碎片，前行找到最后一块宝石碎片。



本关 CD 取法：注意左图，向墙里走，就可以找到本关的 CD。

1-2：

本关要多利用蜜蜂变成气球往上飘。

一直向前行，坐碎石头来到地下后，随着洋流拿到一块宝石碎片，出来后在向日葵的叶子下找到第二块宝石碎片。前行找到第三块宝石碎片，变胖后踩开开关。回程的路上先找到钥匙，而后找到最后一块宝石碎片。



本关 CD 取法：一开始就被蜜蜂蜇，然后小心躲开障碍，一直往上飘，就可找到。

1-3：

进入水底后前行，不久找到第一块宝石碎片。躲过藏在洞穴里的大鱼的攻击后再次来到陆地上，拿到第二块宝石碎片后；再次来到水下，小心躲过大鱼的攻击后，再次回到陆地，打开开关，拿到钥匙。回程的路上找到后两块宝石碎片，然后过关。



本关 CD 取法：其实就在进第一个门后的左面的石头里，不过要用加速冲击，踩完开关后回程的路上就可以拿到了。

1-4：

一上来就掉进了水里，这关是热带雨林，钥匙就在左边，可惜看得见却够不着。一直向左走，小心水里的鳄鱼，它们还会跳的。变成胖子瓦里奥坐碎地面的石头来到地下，找到第一块宝石碎片。回到地面上后跳到最高处，之后一直向左，跳下来后拿到第二块宝石碎片。踩开开关后回程的路上进入隐藏在石头后的门拿到第三块宝石碎片。之后从高处跳下拿到最后一块宝石碎片。之后一直往回走，拿到钥匙后就可以过关了。





本关 CD 取法：注意倒数第二张图，举起一个敌人砸碎上面那块石头，然后被敌人的弓箭射中飘上去，就可以找到 CD 了。



Boss1：

本关 Boss 是一盆怪花，推荐武器：火鸟。

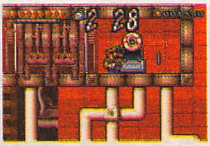
先撞碎它的花盆，然后爬到梯子上坐它的头即可。如果被它的液体淋到就要赶紧去照萤火虫的光。

第二世界：(红门)

2-1：

小心大锤会把你砸扁。

前行可找到一块宝石碎片。找到第二块宝石碎片后最右边的石头可用加速冲击撞开，下面有加分。回到地面后，爬到最上面，从第三个缺口跳下，踩开开关，先找到一块宝石碎片，然后在通过两个大锤后到下面找到最后一块宝石碎片。



本关 CD 取法：在踩完开关后遇到的第一个大锤处被砸扁，然后在向下飘的过程中进入右边的夹缝就可以找到。

2-2：

这关要多利用变胖坐碎石头寻找道路。

连续坐碎石头来到地下深处找到第一块宝石碎片。然后不久找到第二块宝石碎片。在可以变弹簧的地方走右边的通道，找到第三块宝石碎片，右边的墙壁可以撞开，有一个大加血，右下的墙壁也可以撞开。后面就简单了，打开开关后就往回走吧，回去的路上有第四块宝石碎片。



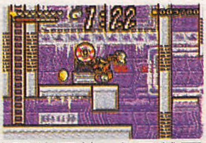


本关 CD 取法：在到达有开关的画面的前一个画面里，右下的坡道（通往开关）的左边还有隐藏道路可以撞开，CD 就在里面。（如图位置）

2-3：

这关有的石块要变成雪球才撞得开。

第一块宝石碎片很好找，在好多层的地方找到钥匙。之后进入画面右下角的门，找到第二块宝石碎片。然后一直往上爬，变成雪球后从上面滚下来，到有梯子的地方从左边的斜坡向右滚到头，进门后找到第三块宝石碎片。画面左下有第四块宝石碎片。撞开左下的石块后找到开关。之后一直向回走就可以过关了。



本关 CD 取法：在回程的路上，不要着急跳进旋涡。沿着本关开始的道路再前进一小段，可以顶开挡路的石头，之后就可以取得 CD 了。

2-4：

宛如游乐场似的一关。

将球扔进张嘴的机器里就可以开启机关。第一块碎片在开始后不久，不要急于进门就会看见了。在取得第二块宝石碎片的版面中，上面两边的球需要用铁臂功震下来。变胖后找到第三块宝石碎片，这个版面上更多的是利用铁臂功将小球滚入张嘴的机器中。在找到第四块宝石碎片的版面中，注意左边有两块特殊的石块，它们中间可以坐开。右边有一个缺口，可以用小球砸开。进入下一版面后，从右边的绿色的灯怪下钻过去踩开开关。之后取得钥匙。一路回到旋涡。



本关 CD 取法：在一个有好多红色灯怪（？）的版面中，跳到左上的平台处找到。

Boss2：



本关 Boss 是一个老挂钟，推荐武器：拳头。

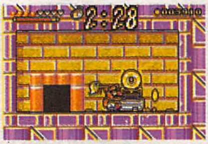
Boss 下部的钳子是伸出来的，趁它发光的时候撞击，对其造成伤害。待 Boss 脱掉外壳后，接住它下的蛋，砸它头上的小秃鹰即可。

第三世界：（黄门）

3-1：

玩具的世界。

三角是用来开门的，开了第二扇门后可找到第一块宝石碎片。之后不久找到第二块宝石碎片。后半段要多被火烧才能打开通路，第三块宝石碎片找到以后，得到钥匙，然后从得到钥匙处的水管往下走，得到第四块宝石碎片，之后一直沿路前行就可过关。



本关 CD 取法：在得到第四块宝石碎片以后，有一个需要用三角打开的房间，得到三角后跳到圆形上去，打开房间门就可得到。

3-2：

本关的场景都是由积木搭成的。

好多地方要顶轮盘，很有创意！一路向前找到一块宝石碎片，往前不久在地下找到第二块宝石碎片，再往前是第三块。沿路向前，最后一块宝石碎片也在向你招手（真简单~）。踩下开关后要在限定时间内顶出GOAL！之后过关。



本关 CD 取法：一进到屋子里的场景时，务必顶出变身使自己变成纸片瓦里奥，然后从右边的缝隙中穿过去就可找到。

3-3：

本关一开始上方就有一块宝石碎片。之后在一个门口被两块石头挡起来的房间里找到第二块宝石碎片。第三四块宝石碎片只要沿着路走就都可以找到了。注意有的地方需要用蜡笔来铺路。



本关 CD 取法：本关的 CD 取得是要做好前期工作的。在一开始就把路上遇到的石头都撞碎，这样在最后回来的路上，从最后的一个斜坡上往下滚就可以找到了。

3-4：

这关说白了就是和时间赛跑，一定要赶在多米诺骨牌之前到达小旗处才能使道路畅通。

第一块宝石碎片很好找。之后要和骨牌进行两次长距离的赛跑，第二块宝石碎片在水下的一个房间里。踩下开关后，在回程中找到第三块宝石碎片。从找到钥匙的地方向下跳，最左边的上面有最后一块宝石碎片。



本关 CD 取法：在上面提到的和骨牌两次赛跑都胜利的话，可进入一个房间，CD 就在里面。

Boss3：



一只老鼠操纵的玩具熊，推荐武器：烈焰红唇！！！（呵呵~）

用它放下来的敌人扎小熊的屁股，小熊会泄气然后下降，这时撞它发光的脚部，将小熊撞翻，然后再撞那只猥琐的老鼠。

第四世界：（蓝门）

4-1：

一开始，让那个会飞的骷髅用液体腐蚀你，站在下面有空隙的地方跳一下，可以漏下去，有加分可吃。第二次进入房子里时，从左边位置滚下，跳过空隙，然后去碰蝙蝠变成蝙蝠，不要急着进门，可找到第一块碎片，注意在蝙蝠状态下不要碰到灯光，否则会变回普通状态。来到外面后，从高处跳下，用加速冲击撞碎左面的青色石头可找到第二块宝石碎片。再次进入一个房间后，在二层顶到一个叹号，使方块变成斜坡（二楼的斜坡滚下后，在滚球状态可跳起，一直到达最右边撞开夹缝里的砖块，进入一个小的隐藏房间）。让飞骷髅腐蚀你，从特定地点（与其他地板颜色不同）漏下来，然后从大斜坡上滚下，可找到第三块碎片。在去下一个房间的路上，从中间的缺口跳下，就可找到第四块宝石碎片（从下面的洋流进入，还有一个钻石可吃）。踩下开关后，有 3 分 20 秒的时间，先变成蝙蝠飞到上层吃到钥匙，在返程的路上要小心海盗幽灵，他会抢你的钥匙。



本关的 CD 取法：注意下面两张图，从第一张图的位置滚下，注意提前清空路上的障碍，就可以找到 CD 了。



4-2：

要灵活运用飞毯。

不久可找到第一块宝石碎片。进入一个空中有门的大房间后，可以找到第二块宝石碎片。进入那个在悬在空中的门，可吃到一个钻石。进入最高处的门，跳下来乘飞毯，空中有好多小钻石。进入下面的门，拿到钥匙。出来后乘飞毯进入高处的门，爬过一排带刺的障碍后找到第三块宝石碎片。启动开关后有4分钟，跳下来后会看见小钻石排成了一个向下的箭头壮，在飞毯上从这里使用“超级铁臀功”（空中按住下）可吃到一个钻石。路上还会找到第四块宝石碎片。一路往回，过关很简单。



本关的CD取法：很简单，就在回程的路上，你不会看不到吧？

4-3：

岩浆的世界，小心前进。

第一块宝石碎片很好找到，再进一个门后左行可找到第二块宝石碎片。踩了开关后，整个岩浆世界变成了寒冰世界！！！小心雪人的吹雪攻击。回程的路上找到第三块宝石碎片。那些大冰砖要让雪掉在身上变成雪球再滚才撞得开。拿到钥匙后，用加速冲击打开道路。只要一直在高处走，很快可以找到最后一块宝石碎片。

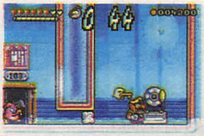


本关的CD取法：如图所示，但之前的那个雪人实在可恶，建议用蹲跳过去。

4-4：

这关要注意房间号。

本关可说的东西不多，102室有一颗大钻石，一楼走廊尽头有一块宝石碎片，302室门口也有一块宝石碎片。从301室门口左边可上到401室，让蜡烛烧你，在燃烧状态下跳到石头处，拿到钥匙。然后回到301室，顶“！”号，然后跳下，来到201室。202室门口有一块宝石碎片。进入202室，变成蝙蝠飞到上层，在402室门口有最后一块宝石碎片。进入404室，不要打死敌人，把它扔到最上面，然后吃它扔的果子，变胖后坐碎石头，打开开关。



本关CD取法：打开开关后的回程路上，原来锁着的103和203都可以进了，从203跳下到103即可找到。

Boss4：



本关Boss是一只水怪，推荐用狼对付它。

打它的方法是站在浪花上撞击它头上的小怪物，等它剩最后一格血的时候，用“铁臀功”坐它的头。

最终关（金字塔）：

开始就会倒计时。

一路小心前进，在水下找到第一块宝石碎片，从有三个拿锤子的怪物的右边落下（注意：是沿着边落下，不要向前跳），下面有第二块宝石碎片。之后从水管上来，被砸成弹簧后从刚才取得第二块宝石碎片的平台起跳，跳到最上方。之后在一个有好多灯的房间里变成蝙蝠飞到最上方得到第三块宝石碎片。继续前行，先沿着绳子爬下，顶开开关，使方块变成斜坡，之后找到第四块宝石碎片。回来后上到中间一层，利用老头将挡路的石头撞开（残忍），最后再从斜坡往前滚，途中要适时按跳键，最后得到钥匙，成功过关。



Boss5：

一个老女妖，推荐武器：狼。

先踩她的脸，然后捡起来砸她的扇子（砸这个不要脸的），等她变身以后她扔的每一样东西都可以作为武器：绿色的小怪物可以踩下来后砸她，大球可以撞，锤子可以把自己变成弹簧撞她，黑色的蛋可以直接砸她。等她第二次变身以后，只要闪开她的攻击，然后撞她的脸就可以了，最后她只剩下一个嘴唇了，撞一下救出小猫就通关了。

享受吧，结尾曲很好听的哦！！！









游戏小心得

关于结局：

前四大关每个 Boss 处都有三个宝箱，随着你 Boss 战的进行，宝箱会飞掉，所以 Boss 战一定要速战速决。

而结局与你得到的宝箱的数量有关：

最差 ENDING：无宝箱

不良 ENDING：1–5 个宝箱

普通 ENDING：6–11 个宝箱

完美 ENDING：12 个宝箱

关于棒球游戏：

看投球手的摇头动作可得知他将投什么球：

下下——快球（可能为：快球中间会有停顿）

右右下——慢球（可能为：慢变快）

右下——右弯球

下右下——中途隐身球

关于卡拉 OK 模式：

每小关都得到 10000 分以上就可以开启卡拉 OK 模式，有歌曲可以听的哦！！！不过也有相当的难度。

小花絮：



长时间不按键，让瓦里奥自己站在那里的话，他会做出各种动作！！！（这个家伙，真搞笑。）





关于训练关的 10000 分得法：

首先需要讲的是，利用“铁臀功”制造地震震敌人可以使敌人变色，而敌人在不同颜色的情况下被杀死所给的分数是不同的。举个例子来说，刚开始遇到的小怪物，紫色时只给 20 分，而如果将它震成红色则可以得到 50 分，所以杀怪物时一定要把它们震成红色再杀。

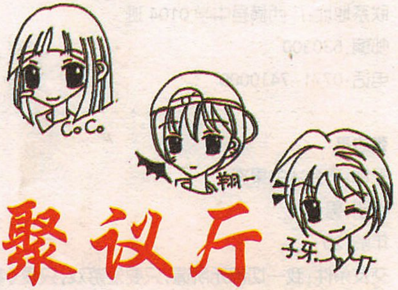
另外，大家注意在血格的下方有一个红色的长槽，杀死敌人后会掉出一个红色的小球和分数，每吃一个小球就可以使长槽长一小段，当长槽长满时再杀死怪物就不会掉出小球了，而是双倍的分数，所以尽快使红色长槽长满也是得分的关键。



每撞坏一块大石头会掉出 50 分，小石头是 10 分，大家不要小看这些小分，积少才能成多啊！本关有两颗钻石是隐藏的，一颗在石头后面，另一颗如图。



小分都拿到后过关大约有 9800 多分，然后把血换成分后就能过 10000 了。



聚议厅

各位老少爷们、小弟小妹、大哥大姐们，有空常来坐坐，聚议厅新的当家小编子牙为你上茶咯！大家一起聊聊游戏人生、拉拉家长里短、说说自己的喜怒哀乐。至于茶钱嘛，那是免费的。填好我们书中的调查表，买个信封，附上八角钱的邮票，你就有机会到我们的茶馆里和一样爱好游戏的朋友们聊聊了。

老编们中最喜欢子牙，因为喜欢《封神》，因为喜欢奇牙；如果 CoCo 是女生，那么也喜欢；翔一竟然玩 PS2，身为任派，鄙视一个。首先祝贺下，本人终于入手了万年难买的《掌机秘笈》！为什么杂志印量这么少，买都买不到，害我找得好辛苦……PS：小编们怎么都没有头像呢？我画了三个在信纸背面。(kclw 银光及一大堆同好)

子牙已经快要乐疯了，万年没人爱的状况已经改变，这不，正抱着翔一痛哭呢。你的小编头像画得非常棒，我们准备放大打印出来贴在电脑面前。来信中提到了很多建设性的意见和建议，对众小编非常有启发，甚至 CoCo 怀疑你是否曾经当过小编呢。本期的《掌机秘笈》进行了大幅度的改版，感觉如何？一定要告诉我们哦。

——正在为谁应该收藏原画而争抢的众小编

《掌机秘笈》的叔叔阿姨，你们好！我以前查攻略都是上网，所以很少接触杂志，但第一次看到你们编的书，内容非常详细。所以，我希望借此机会认识你们一些关于 GBA 的杂志，也希望借此机会来和喜欢游戏的朋友交流经验。我从你们的《读者调查表》中知道，你们那里有二手商品卖，我想买。希望你们能够给我回一封信。(广西读者黎世瑜)

借这个地方，我们想提醒一下所有读者。交易区的二手商品并不是我们直接交易，而是读者需要什么，或者是要卖什么，在杂志附上的调查表中给我们来信，我们会有一个专栏放上你们的联络方式。读者看到有自己喜欢的物品，可以通过杂志上的联系方式单独和卖家进行交易。建议最好写清楚要什么物品、几成新和价位等。

——因为被称是叔叔而独自哭泣的小编子牙

我只想对小编们说一句：好羡慕啊！又可以打机，又可以工作赚钱。好爽啊！(南京读者张志平)

对呀对呀，又可以打游戏又可以工作赚钱，好爽呀。那你就努力学习，大学毕业后小编介绍你来编辑部如何？不过前提是一定要有一张好看的成绩单哦！我们编辑的宗旨是"努力工作拼命玩"，学生读者的就应该是"努力学习拼命玩"咯。工作是第一位的，学业也是第一位的，千万不能调转过来哦！

——因为上班时间玩游戏被扣当月奖金的小编 CoCo

今年是猴年，刚好我 17 岁，马上就要步入 18 岁的殿堂。经历了这 17 年，游戏是我最要好的朋友，从小霸王到街机，从街机到 GB，一直发展到现在的 GBASP，可以说我是任天堂的忠实 Fans。因为成绩和父母的克制，

所以到现在还只是拥有几盘 GBA 的卡带，但现在我又有希望了，因为有了《掌机秘笈》，呵呵。我知道一定会被赠送卡带，是么？哈哈……

游戏卡带是在读者的回复中随机抽取的，基本要求是，只要认真填写我们杂志中的"读者调查表"，就一定有中奖的可能性。至于以后《掌机秘笈》送 GBA 卡带作为杂志赠品的话，那大家一定要多买我们的杂志哦，杂志卖得越好，我们就有机会向主编大人提出更苛刻的请求咯。

——已经快被成堆读者来信逼疯了的小编翔一

坊间交友阁

姜杰
昵称：阿姜
性别：男
年龄：19
交友条件：对游戏的态度一定要端正，不要玩物丧志。
联系地址：江苏南通市唐闸公园一村三排三幢 108 室
邮编：226002
电话：0513-5553542

- - -

凌奕万
昵称：馒头（小编注：就是故意写错别字那个家伙）
性别：男
年龄：16
交友条件：喜欢 GB 的朋友最好。
联系地址：广东省信宜市钱排街 095 号
邮编：525342
电话：8258377

- - -

黎世瑜
昵称：樱木
性别：男
年龄：20
交友条件：我喜欢与喜欢 GBA 游戏的朋友交朋友
联系地址：广西横县中学 0104 班
邮编：530300
电话：0771-7410099

- - -

张志平
昵称：不会冰的果冻
性别：男
年龄：20
交友条件：我一切都无所谓，只要爱游戏，只爱《掌机天下》就好！
QQ：170203624
E-MAIL：zzpkiller_520@163.com

- - -

张磊
昵称：幻想
性别：男
年龄：18
交友条件：我希望能和所有喜欢玩掌机的朋友成为好朋友！
联系地址：上海市淞沪路 700 号 94778 部队 55 分队
邮编：20043
E-MAIL：Wang-555222111@sina.com

- - -

赵天齐
昵称：Z.T.O
性别：男
年龄：16
交友条件：最好是 MM
联系地址：江苏省徐州市第一中学初三 <8>
邮编：221000
电话：3889928
QQ：341604845

- - -

李洋
昵称：牛津条
性别：男
年龄：20
交友条件：只要爱打电动就行
联系地址：武警新疆阿克苏地区支队警通中队
邮编：843000
电话：0991-8788899

掌中奇缘



主持人:子牙



“掌机随身带，朋友天下交”，小小掌上游戏机，牵动无数玩家心。想和各地的掌机玩家交流游戏攻略、畅谈游戏心得？想要出售老的 GBA 游戏卡带？想换一台新的 GBASP？嘿嘿，那就一定要来小编子牙我主持的“掌中奇缘”了，只要你有手机，发个短信，全国各地的玩家就能很方便地和你联系上了！你无需透露个人资料，就可以同其它玩家交友聊天，保障你的隐私，让你娱乐生活更精彩。

每月掌中奇缘还将推出各类主题活动哦，让你有得聊，有得玩。还在犹豫什么呢？赶快发送短信 TQZ 到 57576618（移动用户）进行注册，你就可以同全国各地的朋友进行交友聊天。并且还可以免费 3 个月在 GBA 跳蚤林里交易哦！全国各地更多的 GBA 玩家期待你的加入！资费：5 元/月。

掌中奇缘会员资料，我们将会在每期《掌机秘笈》页底边上刊出，让你交到更多的好朋友。

本月交友信息：

玩家编号	喜欢的游戏	玩家宣言
5757661810001	口袋妖怪火红	我与游戏生死共存
5757661810002	恶魔城	有游戏的日子，真爽
5757661810003	嘉尔希亚、黄金太阳 1&2、恶魔城、月轮、白夜协奏曲、晓月圆舞曲	
5757661810004	口袋怪兽	一切顺利

编辑短信发送到联系号码就可以和会员聊天哦！如编辑短信发送到 57576618128284 就可以和编号为 128284 的玩家聊天哦！

GBA 跳蚤林 开市啦!



主持人:子牙

我想买台二手 GBA 游戏主机;

我想卖一些 GBA 游戏卡带;

我想买个烧录器;

…………

不管你买(卖)的是二手的还是全新的,是昂贵的还是低廉的,所有关于 GBA 的一切都可以在这里交易。

实时竞拍:随时随地和众多玩家实时竞拍,竞价!

直接安全:你的询问信息将会直接发送到交易伙伴的手机上!

体贴查询:体贴的查询体系,一条短信网游交易价格一网打尽!

交易信息发布之后系统会自动寻找符合条件的用户信息发送到你的手机上,同时你的交易信息也会被其他玩家查询到。通过系统分配的交易代号及时联系交易伙伴,交易随时随地!并且不会暴露你的手机号码,保证你的绝对隐私。交易信息将在每月《掌机秘笈》中登出,让你的交易信息能被更多的玩家看到。

还在犹豫什么?赶快发送 J+ 内容 到 5757555088,让你的东东能够找到下一个更合适的主人。(0.3/ 条) (移动用户) 如发送:J 我有一张黄金太阳的卡,20 元转让发送到 5757555088 即可。

跳蚤林摊点:

·我有一个九成新的 GBA/SP 的电视接收器,一百八购入,一百五十元转让。掌中奇缘会员 ID:10002

·我有一张黄金太阳 2 的卡,欲转让!掌中奇缘会员 ID:10003

交易方法:编辑短信发送到 5757555088+ 掌中奇缘会员 ID,编号为 10000 的玩家,编辑短信:请问可不可以便宜点呢?发送到 57575550881000。编号为 10001 的玩家就会收到此短信。玩家 10001 直接回复短信和 10000 交流。

涂鸦板

写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路 3 号科协大厦 12 楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013



随心所欲

涂鸦板



随心所欲

写我所想，画我所爱，大家可以在涂鸦板上尽情发挥。如果寄给我们，说不定将出现在以后的杂志中哦！

投稿地址：重庆市渝中区双钢路3号科协大厦12楼大众网络报《掌机秘笈》收

邮政编码：400013



掌机秘笈

ZHANG JI MI JI

责任编辑 刁 戈

编 辑 李文睿

丁立云

覃 亮

装帧设计 胡靳一

版式设计 朱 艳

口袋妖怪网

www.pmgba.com

逆转A.C.E

www.nzace.com

中国游戏王联盟

www.cnocg.net

WRG游戏站

gba.ouroad.org

任天堂游戏世界

www.newwise.com

以上站点排名不分先后

同时诚邀各游戏专题站点加盟，协力打造玩家自己的杂志



10元
光盘定价

本手册随光盘赠送

ISBN 7-900382-67-4

9 787900 382672 >

GBA完全手册

掌机随身带 游戏天下行

掌机秘笈

ZHANG JI MI JI + 电玩梦攻坊

www.NOGBA.com

请勿乱扔废弃电池



一起来玩游戏吧——联机游戏报告
【口袋专区】口袋妖怪大百科
【机战专区】浅谈《高达SEED》中的情
【牧场物语专区】六大女主角爱情指南
【游戏王专区】游戏规则详解
【AVG专区】《侦探学园2》全剧本解密
【光盘赠送】《钢之炼金术师》金曲CD（OP3&ED3）



山东电子音像出版社出版

掌机秘笈 1

山东电子音像出版社

掌机随身带，游戏天下行

10元
光盘定价
本手册随光盘赠送
ISBN 7-900382-67-4
9 787900 382672 >